Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
11/17 · Ausgabe 247 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 11

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

+ DOPPEL-POSTER
MIT METROID-LÖSUNGSKARTE!

HERBST-HITS AUF 30 SEITEN IM TEST!

Dragon Ball Xenoverse 2 | **Layton 7**
Yo-kai Watch 2: Geistige Geister
Mario & Luigi: Superstar Saga | **FIFA 18**
One Piece: Unlimited World Red
Steamworld Dig 2 u. v. m.

Gelingt Nintendo nach Zelda: Breath of the Wild der nächste Mega-Coup für Switch? Lest alles dazu in unserer umfangreichen Titelstory!

FIRE EMBLEM WARRIORS

Das Action-Spektakel für Nintendo Switch im großen Test!

25 JAHRE

PC Games

Wissen, was gespielt wird

WIR LASSEN ES KRACHEN!

20-EUR-CODE für World of Tanks

EXKLUSIVE SNEAK PEEK FÜR LESER: Elex

Großes Jubiläums-**GEWINNSPIEL**

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Seit über sieben Monaten ist die Nintendo Switch nun im Handel und alle Zeichen stehen weiterhin auf Erfolg. Mit Hits wie *Zelda: Breath of the Wild*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS*, *Splatoon 2*, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* und *Rayman Legends: Definitive Edition* wächst die Auswahl an klasse Spielen zügig und im Handel verkauft sich Nintendos Konsolenneuheit weiterhin wie geschnitten Brot. Mit *Super Mario Odyssey* steht zudem bereits der nächste Megaseller, der mit jedem Trailer und jeder Anspielmöglichkeit aufs Neue begeistert, in den Startlöchern. Bevor wir euch nächsten Monat den großen Test präsentieren, hatten wir nun zum ersten Mal die Gelegenheit, mehrere Welten über einen langen Zeitraum frei zu erkunden und einige der kreativen Ideen der Entwickler auszuprobieren. Außerdem erwarten euch in unserem Vorschaubereich Berichte zum vielversprechenden Exklusivrollenspiel *Project Octopath Traveler*, den Shooter-Schwergewichten *Doom* und *Wolfenstein 2: The New Colossus*, *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* und noch mehr.

Den Großteil der aktuellen Ausgabe haben wir jedoch dem Testbereich gewidmet, wo wir die erste Welle der herbstlichen Spieleflut unter die Lupe nehmen. Das Highlight bildet *Fire Emblem Warriors* für Switch, das erfolgreich Nintendos Taktik-Rollenspielserie mit den Massenschlachten der *Dynasty Warriors*-Spiele verbindet. Sportspielfans erwartet derweil ein Testdoppelpack zu *FIFA 18* und *NBA 2K18*, die beide eine gute Figur auf der Switch machen. Darüber hinaus testen wir unter anderem *Dragon Ball Xenoverse 2*, *One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition*, *The Binding of Isaac: Afterbirth+* und *Steamworld Dig 2* für Switch. 3DS-Jünger kommen auch nicht zu kurz und können unsere Testurteile zum neusten *Layton*-Spiel, *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister*, dem Remake von *Mario & Luigi: Superstar Saga* sowie *Story of Seasons: Trio of Towns* lesen.

Für *Metroid*-Liebhaber haben wir diesmal nicht nur den zweiten Teil unserer Komplettlösung von *Samus Returns* in petto, wir legen sogar noch ein Kartenposter, auf dem sämtliche Secrets eingezeichnet sind, obendrauf! Das schicke *Super Mario Odyssey*-Motiv auf der anderen Posterseite lässt sich ebenfalls sehen. Zum Schluss noch ein letzter Lesetipp: Zieht euch unbedingt unsere Reportage zum Thema Psychologisches Gamedesign rein – wirklich spannender Stoff!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

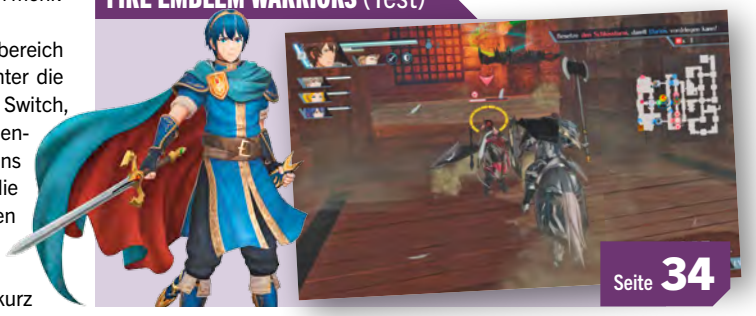
euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO ODYSSEY (Vorschau)

Seite 12

Lest unsere frischen und ausführlichen Spieleindrücke zum *Mario*-Hit.

FIRE EMBLEM WARRIORS (Test)



Seite 34

Nach *Hyrule Warriors* das nächste Action-Highlight von Nintendo Koei Tecmo?

DOOM & WOLFENSTEIN 2 (Vorschau)

Seite 18 & 19

Alles zur überraschenden Ankündigung der Shooter-Brocken für Switch!

ZAHLEN & FAKTEN

- **So viele Test wie seit Jahren nicht:**
  In dieser Ausgabe haben wir (inklusive der Titel in unserer Downloadrubrik) 21 Spiele auf 34 Seiten im Test. Kaum zu glauben, aber das letzte Mal, dass wir gleich viele oder mehr Spiele im Test hatten, war in Ausgabe 01/13! Damals testeten wir 31 Spiele auf 34 Seiten. Dabei hätten wir diesen Monat – vor allem bei den Downloadspielen – sogar noch mehr Spiele testen können, wäre uns der Platz nicht ausgegangen.
- **Zahl des Monats:**
  18. So viele Spiele sind für Nintendo Switch alleine in der Woche vom 25.9. bis zum 1.10. erschienen. Wahnsinn!

DAS TEAM

Anzeige

HEFTINHALT 11/2017

VORSCHAU | SUPER MARIO ODYSSEY

LUKAS

Nintendo gewährt uns einen ausgiebigen Einblick in Marios neues Abenteuer. Was wir dabei alles erlebt haben, lest ihr ab Seite 12.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 10

Switch

Doom 18
Kirby Star Allies 22
Project Octopath Traveler 16
Super Mario Odyssey 12
Wolfenstein 2: The New Colossus 19

3DS

Kirby Battle Royale 23
Mario Party: The Top 100 21
Pokémon Ultrasonne & Ultramond 20

TEST

Meinungsmache 26
Termine 28
Top-Spiele 60
Wertungen & Team 24

Switch

Arcade Archives Mario Bros. (eShop) 76
Beach Buggy Racing (eShop) 77
Cars 3: Driven to Win 48
Deemo (eShop) 58
Dragonball Xenoverse 2 38
FIFA 18 30
Fire Emblem Warriors 34
NBA 2K18 32
One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition 44
Picross S (eShop) 77
Schlag den Star – Das Spiel 49
Steamworld Dig 2 (eShop) 42
The Binding of Isaac: Afterbirth+ 40
Thimbleweed Park 46

3DS

Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre 54
Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen 52
Pokémon Gold & Silber (VC) 74
Story of Seasons: Trio of Towns 56
Yo-kai Watch 2: Geistige Geister 50

Mobile

Super Mario Run (Nachspiel) 59

REPORTAGE & SPECIAL

Psychologisches Gamedesign 68

ONLINE

Nintendo eShop 74

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 80
Mickey Mouse V: Zauberstäbe! 78

SERVICE

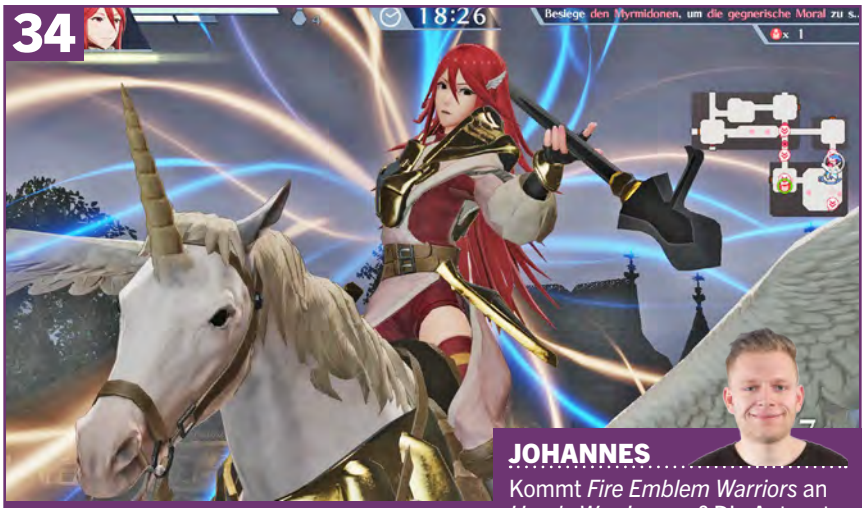
Metroid: Samus Returns – Sammelguide Teil 2 82

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

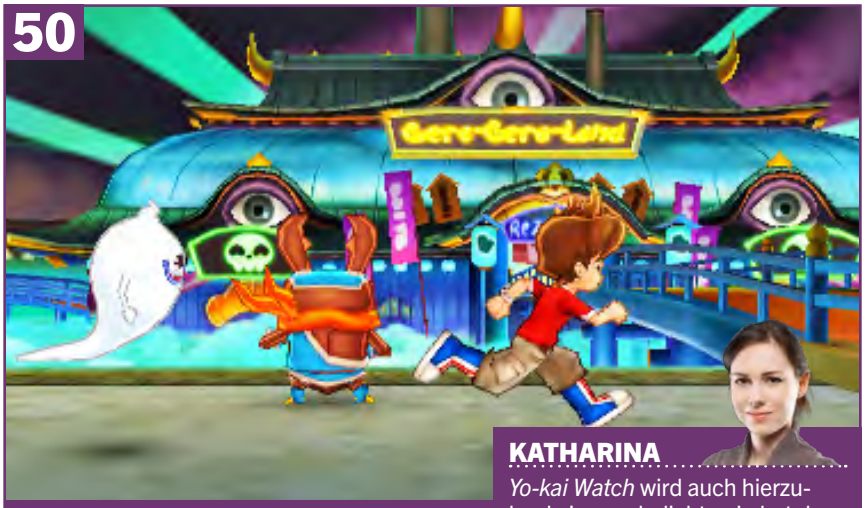


34

TEST | FIRE EMBLEM WARRIORS

JOHANNES

Kommt *Fire Emblem Warriors* an *Hyrule Warriors* ran? Die Antwort auf diese Frage und mehr findet ihr in unserem Test ab Seite 34!



50

TEST | YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER

KATHARINA

Yo-kai Watch wird auch hierzulande immer beliebter. Lohnt der neue Teil für Neueinsteiger und Serien-Fans gleichermaßen?

68

REPORTAGE | PSYCHOLOGISCHES GAMEDESIGN

VIKTOR

Wie hängen Videospiele und psychologische Faktoren zusammen? Das erfahrt ihr in unserer Reportage zum Thema ab Seite 68!

Alle Titel der Ausgabe

Alien: Isolation, Reportage 69
Arcade Archives Mario Bros., Online 76
Beach Buggy Racing, Online 77
Cars 3: Driven to Win, Test 48
Deemo, Test 58
Doom, Vorschau 18
Dragonball Xenoverse 2, Test 38
FIFA 18, Test 30
Fire Emblem Warriors, Test 34
Kirby Battle Royal, Vorschau 23
Kirby Star Allies, Vorschau 22
L.A. Noire, Start 08
Layton's Mystery Journey:
Katrielle und die Verschwörung der Millionäre, Test 54
Landwirtschafts-Simulator, Reportage 70
Mario & Luigi: Superstar Saga +
Bowsers Schergen, Test 52
Mario Party: The Top 100, Vorschau 21
Metroid: Samus Returns, Service 82
Mickey Mouse V: Zauberstäbe!, Retro 78
Metro, Reportage 70
NBA 2K18, Test 32
One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition, Test 44
Picross S, Online 77
Pokémon Gold & Silber, Online 74
Pokémon Ultrasonne & Ultramond, Vorschau 20
Project Octopath Traveler, Vorschau 16
Schlag den Star – Das Spiel, Test 49
Silent Hill, Reportage 71
Steamworld Dig 2, Test 42
Story of Seasons: Trio of Towns, Test 56
Super Mario Odyssey, Vorschau 12
Super Mario Run, Test 59
Tetris, Reportage 68
The Binding of Isaac: Afterbirth+, Test 40
Thimbleweed Park, Test 46
Wolfenstein 2: The New Colossus, Vorschau 19
WWE 2K18, Start 06
Yo-kai Watch 2: Geistige Geister, Test 50
Yooka-Laylee, Start 07

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO DIRECT

DAS ERWARTET EUCH IN NÄCHSTER ZEIT AUF SWITCH UND 3DS

Direct In der September-Ausgabe geizte Nintendo nicht an neuen Infos zu kommenden Spielen für seine beiden aktuellen Konsolen.

In unregelmäßigen, aber nicht allzu langen Abständen strahlt Nintendo seit einigen Jahren seine Nintendo-Direct-Episoden weltweit über das Internet aus. Egal ob auf Twitch, YouTube oder der Nintendo-Homepage; egal ob auf Smartphone, Tablet, Fernseher oder PC: Überall könnt ihr die Shows live verfolgen. Früher moderierte Satoru Iwata die Sendung, mittlerweile scheint sich Yoshiaki Koizumi als Nachfolger zu etablieren. Am 14. September war es mal wieder soweit und Nintendo zeigte eine neue Folge, vollgepackt mit brandheißen Infos.

Neues gab es zum Beispiel zu *Super Mario Odyssey*. Da wir den potenziellen Switch-Hit aber auch bei Nintendo in Frankfurt einige Stunden ausprobieren durften, blättert am besten gleich auf Seite 12; dort findet ihr unsere große Angespielt-Vorschau. Zeitgleich mit dem Spiel erscheinen am 27. Oktober außerdem ein Bundle aus Switch-Konsole mit Mario-roten Joy-Con, einem Downloadcode für *Super Mario Odyssey* und einer roten Tragetasche für die Hybrid-Konsole im hübschen Mario-Design. Das ebenfalls heiß erwartete Rollenspiel *Xenoblade Chronicles 2* hat endlich einen finalen Release-Termin bekommen: Am 01. Dezember ist es bereits so weit.

Geradezu überrascht waren wir von der Ankündigung zweier Bethesda-Titel, die noch Ende des Jahres beziehungsweise im Laufe des nächsten Jahres für die Switch erscheinen. Die Rede ist natürlich von *Doom* sowie *Wolfenstein 2: The New Colossus*. Alle Infos zu den actiongeladenen Titeln findet ihr auf Seite 18 und 19. Das bereits auf der E3 im Juni angekündigte *Kirby*-Spiel für Switch hat einen finalen Namen (*Kirby Star Allies*) und eine ungefähren Release-Zeitraum bekommen. Das knuffige Hüpfspiel soll im Frühjahr 2018 erscheinen. Der Switch-Release-Titel *Snipperclips* erhält am 10. November zusätzliche 30 Levels. Diese bekommt ihr entweder als DLC, wenn ihr das Spiel schon besitzt oder in einer neuen Variante namens *Snipperclips Plus*, das sämtliche Inhalte enthält. Diese Version gibt's übrigens auch als Retail-Variante im Handel. *The Elder Scrolls 5: Skyrim* wurde ebenso mit einem finalen Release-Termin bedacht (17. November). Zudem zeigte Nintendo kleinere neue Details und Infos zu kommenden Switch-Spielen wie *Fire Emblem Warriors*, *Rocket League*, *L.A. Noire*, *WWE 2K18*, *Sonic Forces* und diversen kleineren und Indie-Titeln.

Doch bekanntermaßen kommen auch weiterhin 3DS-Fans nicht zu kurz. Gezeigt wurden neue Infos zu *Pokémon Ultrasonne und Ultramond* (Vorschau auf Seite 20), *Kirby Battle Royale* (Release: 03. November) und weiteren bald erscheinenden Titeln. Komplett neu angekündigt haben die Japaner *New Style Boutique 3 – Styling Star* (24. November), *Mario Party: The Top 100* (Januar 2018), *Minecraft: New Nintendo 3DS Edition* (Test auf Seite 58) und wie auch für die Switch kleine und Indie-Titel. Nicht zuletzt erscheint bereits am 10. November das „The Legend of Zelda Champions"-Pack, das vier neue Amiibo-Figuren beinhaltet, nämlich Daruk, Mipha, Revali und Urbosa, die vier Recken aus *Zelda: Breath of the Wild*.

GERÜCHT
ACHIEVEMENT-SYSTEM FÜR SWITCH

Switch Dürft ihr euch in Zukunft auf der Switch Achievements hart erkämpfen?

Auf Konkurrenzkonsolen sind Achievements, Trophäen (oder wie man sie auch nennen mag) schon seit vielen Jahren fester Bestandteil der Spielerfahrung. Bei Nintendo wird das Thema seit jeher eher stiefmütterlich behandelt, so gab es schon auf Wii U und 3DS einzelne Titel, die ein Achievement-System boten, aber nur spielintern und nicht systemübergreifend. Das könnte sich auf der Switch in Zukunft ändern. An sich keine neue Nachricht, doch nun wird die Gerüchteküche weiter befeuert. So hat der Entwickler von *Lichtspeer: Double Speer Edition*, Crunching Koalas, vor kurzem in einem Interview gesagt, dass er von einem solchen System weiß, das aktuell bei Nintendo in der Entwicklung sei. Nintendo selbst hat sich bisher nicht dazu geäußert.

YOOKA-LAYLEE
RELEASE-TERMIN UNBEKANNT

Switch Nach wie vor hat das Entwicklerteam Probleme mit der Switch-Umsetzung.

Auf den Konkurrenz-Plattformen schon lange erschienen, schickt sich *Yooka-Laylee* für die Switch nach wie vor an, die Geduld der wartenden Fans auf die Probe zu stellen. Nachdem das Spiel schon von der Wii U auf die neue Nintendo-Konsole verschoben wurde, war einige Zeit von einem Release im Sommer 2017 die Rede. Um zu wissen, dass daraus nichts geworden ist, reicht ein Blick aus dem Fenster. Nun veröffentlichen die Entwickler auf der Social-Media-Plattform Twitter ein kurzes Update zur Entwicklung. Leider kommt es nach wie vor zu Problemen mit der Unity-Engine auf der Switch, auch in der ganz neuen Version. Das Team arbeite aber hart an der Hüpfspiel-Umsetzung; die wartenden Fans müssten sich leider noch etwas weiter gedulden. Das Spiel kommt aber ganz sicher.

KURIOS:
KLEINKIND HÄLT GAME BOY FÜR SMARTPHONE

Game Boy Kein Touchscreen? Das können sich heutige Kinder kaum mehr vorstellen!

Viele unserer Leser sind schon alt genug, um noch mit dem alten grauen Kasten namens Game Boy aufgewachsen zu sein. Oder mit der verbesserten Variante Game Boy Color mit Farbdisplay. In heutigen Zeiten kaum mehr vorstellbar, doch vor circa 20 Jahren eine technische Revolution im Handheld-Gaming. Seitdem ist die Technik natürlich unaufhaltsam weiter fortgeschritten, sodass heutzutage quasi jeder in der westlichen Welt mit einem Smartphone durch die Gegend läuft. Und natürlich spielen auch viele Kinder gerne mal auf den Geräten ihrer Eltern. Das führt sogar so weit, dass so mancher Heranwachsende gar versucht, den Game Boy Color wie ein Smartphone zu bedienen. Herzerwärmend! Das ganze Video findet ihr unter youtu.be/l7yxJDFvTRM.

N-ZONE-STECKBRIEF #26

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Professor I. Gidd

ERSTER AUFTRITT:
Luigis Mansion (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Luigis Mansion 2 (2013)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Professor I. Gidd ist ein fleißiger Erfinder. Auf seine Kappe gehen beispielsweise der Game Boy Horror, der Geister-Portifizierer und die Düsterlampe.

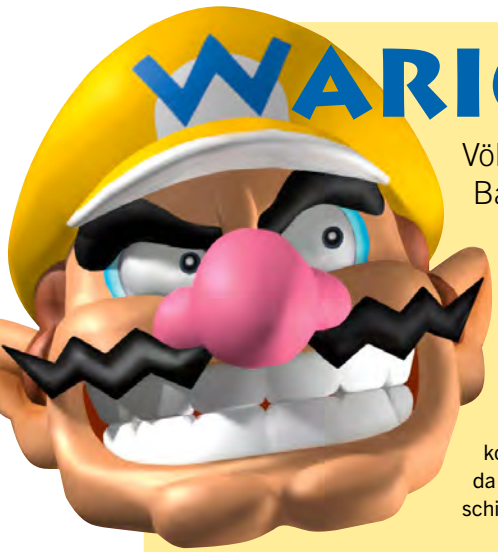
KURZBIOGRAFIE:
Professor I. Gidd, mit vollem Namen Immanuel Gidd, ist ein etwas verrückter Professor aus *Luigis Mansion*. Er hat bereits zahlreiche Erfindungen entwickelt, deren Namen meistens mit „08/“ beginnen, beispielsweise den Schreckweg 08/16. Er leitet seine eigene Firma namens Gidd Science Industries. Stets trägt er eine undurchsichtige blaue Brille, durch die man seine Augen nicht erkennen kann sowie einen weißen Mantel. Professor I. Gidd versteht sich sehr gut mit Luigi, zusammen bilden sie in *Luigis Mansion 1 und 2* ein Team. Der Professor schenkt Luigi einen Schreckweg, mit dem der Latzhosenträger die wild gewordenen Geister einfängt. Professor Gidd tritt auch in *Mario & Luigi: Superstar Saga* und *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* auf.

TRIVIA:
In *Super Smash Bros. Brawl* gibt es die Möglichkeit, einen zufälligen Namen zu wählen. Einer davon ist Gidd, wie der Nachname des Professors. In *Mario Kart DS* sollte Professor I. Gidd ursprünglich eine spielbare Figur sein; er wurde letztendlich aber durch Knochentrocken ersetzt. Der junge Gidd, der in *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* auf einem Vulkan lebt, ist 20 Jahre alt. In Luigis Mansion sagt er nämlich, dass er in seinem kleinen Labor lebt, seit er 20 ist.

DETAILS ZU L.A. NOIRE FÜR SWITCH

Switch Das Rockstar-Spiel unterstützt die speziellen Fähigkeiten der Nintendo-Konsole.

Nintendo und Rockstar Games: Eine gemeinsame Geschichte, die 2009 mit *GTA: Chinatown Wars* ihr vorläufiges Ende fand. Seitdem ist nämlich kein Spiel von Rockstar mehr auf einer Nintendo-Konsole erschienen. Das ändert sich bereits am 14. November, wenn *L.A. Noire* für die Switch veröffentlicht wird. Der ursprünglich bereits 2011 für PS3 und Xbox 360 erschienene Detective-Thriller verstrickt euch in kriminelle Vorfälle im Los Angeles der 1940er Jahre. In der Rolle des hochdekorierten Kriegsveteranen Cole Phelps müsst ihr als Detektiv verschiedene Fälle lösen. Das Spiel beinhaltet auf der Switch sämtliche erschienene DLC-Inhalte. Wie außerdem bekannt gegeben wurde, unterstützt der Titel die Switch-spezifischen Eigenschaften wie HD-Vibration, Gestenerkennung, Touchscreen-Steuerung (bei der Detektivarbeit) und die Gyrosensoren der Joy-Con-Controller; es handelt sich also um mehr als nur eine bloße Portierung. Zudem liefert *L.A. Noire* im TV-Modus die volle 1080p-Auflösung, im Handheld-Modus – logisch – 720p. Zur Framerate wurde noch nichts bekannt gegeben.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1041: Durch das Upgrade von *Animal Crossing: New Leaf* auf die „Welcome Amiibo"-Version wurde das tierische 3DS-Spiel theoretisch zum ältesten Amiibo-kompatiblen Spiel überhaupt, da es in Japan schon 2012 erschienen ist.

1042: Die verträumte Eule Eufemia aus den *Animal Crossing*-Spielen bekommt dank ihres Amiibo in *Hey! Pikmin* einen Auftritt als Fundstück spendiert. Hier ist sie als „Mitternachtsträumerin" bekannt und Captain Olimar findet sie sehr geheimnisvoll.

1043: Setzt man sich in *Animal Crossing: New Leaf* unter den großen Baum am Dorfplatz und wartet dort eine Zeit lang, erscheinen Informationen über das eigene Dorf und deren Bewohner.

1044: Was machen die *Animal Crossing*-Veteranen Melinda und Resetti, wenn sie gerade nicht friedlich in ihren Dörfchen leben? Sie jagen Monster! Beide lassen sich durch einen kostenlosen DLC für *Monster Hunter 4 Ultimate* als Kostüme der Felyne-Partner freischalten.

1045: Spielt man *Animal Crossing: Wild World* im lokalen Modus und schließt währenddessen den eigenen Nintendo DS an, so bleibt die Verbindung zu den Mitspielern erhalten; jedoch schläft die eigene Figur an Ort und Stelle ein.

1046: Nicht wenige werden sich die Frage gestellt haben, warum Yoshis nach dem Schlüpfen gleich Schuhe tragen und woher der Sattel stammt. Captain Olimar stellt sich diese Fragen ebenfalls, wenn er in *Hey! Pikmin* den Yoshi-Amiibo findet. Er bezeichnet den Wonnedino deshalb schlichtweg als „evolutionäre Sackgasse".

1047: *Poochy & Yoshi's Woolly World* läuft auf allen New-3DS-/New-2DS-Geräten mit einer Framerate von 60 fps, auf den alten Versionen des Handhelds dagegen nur mit 30 fps.

1048: Unserem Lieblingsdinosaurier Yoshi ist der Auftritt als Reittier in *Super Mario Maker* nicht genug gewesen: Zusätzlich kann man Yoshi, den blauen Woll-Yoshi, den rosa Woll-Yoshi, den regulären grünen Woll-Yoshi sowie den Mega-Woll-Yoshi als spielbare Figuren freischalten.

1049: Screenshots aus einer sehr frühen Version von *Yoshi's Woolly World* zeigen nicht nur die viel auffälligere grafische Ähnlichkeit zum geistigen Vorbild *Kirby & das magische Garn*, sondern auch sogenannte „AmiguruMiis". Diese Mii-Figuren sollten, so wie Yoshi in seiner finalen Form, ebenfalls komplett aus Wolle bestehen und auf den Yoshis reiten können. Im fertigen Spiel treten diese speziellen Mii-Versionen letztlich zu keinem Zeitpunkt auf.

1050: Yoshi war zuerst als eine Art Koopa geplant, sein Sattel sollte sein Schildkrötenpanzer sein. Auch war die Idee zu Yoshi schon während der Entwicklung von *Super Mario Bros.* vorhanden. Die technischen Limitierungen des NES verhinderten allerdings eine Umsetzung der Idee, sodass Yoshi erst in *Super Mario World* für das SNES seinen fulminanten Erstauftritt feiern konnte.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017/2018

Dass *Super Mario Odyssey* absolut großartig wird, ist inzwischen kaum noch anzuzweifeln. Mehr dazu lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 12. Auf Seite 21 gibt's obendrein Infos zu *Mario Party: The Top 100*.

Switch	Super Mario Odyssey	27. Oktober 2017	Jump & Run
3DS	Mario Party: The Top 100	Januar 2018	Geschicklichkeit

2 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017 und später

Schon sehr bald erhalten Taschenmonster-Fans mit *Ultrasonne* & *Ultramond* neues Futter.

3DS	Pokémon Ultrasonne & Ultramond	17. November 2017	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

3 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** noch nicht bekannt

Es gibt so gut wie keine Informationen zu *Metroid Prime 4* und trotzdem steht es bereits hoch im Kurs unserer Leser. Das spricht klar für die Reihe!

4 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 01. Dezember 2017

Schon Anfang Dezember können wir uns in das Mega-Rollenspiel stürzen!

5 KIRBY (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2017/2018

Rechtzeitig zu Kirbys 25-Jährigem geizt Nintendo nicht mit Spielen. Freut uns!

3DS	Kirby Battle Royale	03. November 2017	Action
Switch	Kirby Star Allies	Frühjahr 2018	Jump & Run

6 FIRE EMBLEM WAR. (SWITCH/N3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 20. Oktober 2017

7 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Frühjahr 2018

8 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

9 TES 5: SKYRIM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 17. November 2017

10 RESIDENT EVIL REV. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** 28. November 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U)

1	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91% Gegen Marios exzellenten Kart-Spaß kann sich aktuell kein anderes Spiel durchsetzen.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
3	**POKÉMON TEKKEN DX (SWITCH)** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 82%
4	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
5	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	**FIFA 18 (SWITCH)** Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
7	**RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
9	**1-2-SWITCH (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
10	**ARMS (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**SPLATOON 2 (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91% Dank der regen Updates hat sich *Splatoon 2* bei unseren Lesern als Dauerbrenner entpuppt.	
2	**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
3	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
4	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
5	**RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION (SWITCH)** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
6	**POKÉMON TEKKEN DX (SWITCH)** Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 82%
7	**ARMS (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 82%
8	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
9	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
10	**PUYO PUYO TETRIS (SWITCH)** Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1	**LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE ...** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80% Der siebte Teil der *Layton*-Reihe steigt direkt super in den Charts ein.	
2	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
3	**MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN** Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	**METROID: SAMUS RETURNS** Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 90%
6	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
7	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
8	**YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
9	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
10	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**SAMUS: METROID RETURNS** Entwickler: MercurySteam/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90% Für unsere Leser führt aktuell kein Weg an Samus' Abenteuer vorbei.	
2	**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
3	**LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
4	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
5	**MONSTER HUNTER STORIES** Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
6	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
7	**MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN** Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
8	**YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
9	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS** Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

SUPER MARIO ODYSSEY

Jump & Run Was ein Odysseus kann, kann ein Mario schon lange: Auf der Suche nach seiner Liebsten Peach bereist der Ex-Klempner zahlreiche verrückte Länder und erlebt weltumspannende Abenteuer.

Viele Jahre haben die Fans geschrien, jetzt ist es fast da: Ein neues 3D-*Mario* mit Fokus auf offene Welten und Erkundung! So gut die *Galaxy*-Teile und *3D World* auch waren, handelte es sich doch um recht lineare Angelegenheiten. Als wollten die Entwickler diesen Umstand ausgleichen, packen sie gefühlt alle Ideen, die sie hatten, in die größten Umgebungen, welche die Reihe um den pummligen Sympathie- und Schnauzbartträger jemals gesehen hat. Wir durften kurz vor dem Release erstmals frei von den zeitlichen Beschränkungen von E3 und Gamescom mehrere Stunden in den Titel hineinspielen, dabei drei neue Levels erleben und unzählige Eindrücke sammeln. Was wir da zu sehen und spielen bekamen, erfüllte die hohen Erwartungen fast vollumfänglich: An jeder Ecke erwarten uns neue Elemente, Abwechslung und Freiheit sind das A und O, die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben – und richtig gut sieht der Spaß auch noch aus. Aber der Reihe nach.

Weltreise

In *Super Mario Odyssey* steht wieder das Sammeln im Mittelpunkt – waren es früher Sterne und Sonnen, sind es nun Monde, die es zu ergattern gilt. Jedoch gehört die meist fixe Zahl von 120 Exemplaren, wie es sie zum Beispiel in *Super Mario 64*, *Super Mario Sunshine* und *Super Mario Galaxy* zu finden galt, der Vergangenheit an. Die genaue Anzahl an Monden wurde noch nicht verraten, da diesmal jedoch pro Level mehrere Dutzend Stück auf uns warten, ist wohl von mehreren Hundert Exemplaren auszugehen. Die Monde stehen in direktem Zusammenhang mit der – gewohnt rudimentären – Handlung des Abenteuers. Bowser entführt Peach und Mario will die holde Maid wieder zurückholen. Das kennt man ja. Die Monde benötigt er, um sein fliegendes Schiff (die Odyssey) zu betreiben. Erst wenn Mario in einem Gebiet genügend Monde gefunden hat, darf er weiterreisen. Damit einher geht der Umstand, dass es diesmal keine frei begehbare Oberwelt gibt. Stattdessen wählen wir auf einem hübschen Globus aus, wohin wir uns als nächstes begeben wollen.

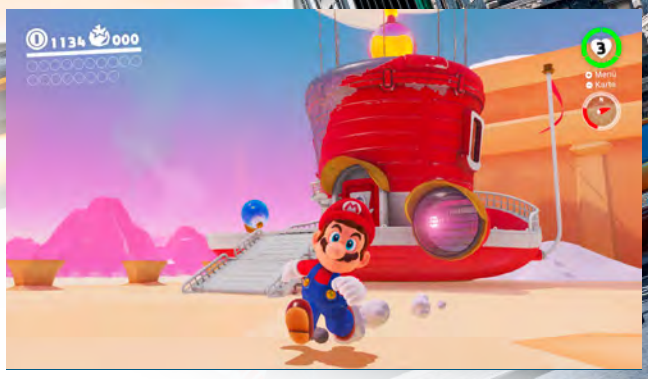
Bosskämpfe stehen in *Super Mario Odyssey* auf der Tagesordnung. Hierbei bekommen wir es einerseits mit Level-spezifischen Fieslingen, andererseits mit den Mitgliedern der üblen Hasenbande zu tun. Jede Auseinandersetzung in der Vorschau-Fassung spielte sich vollkommen anders – daran, dass meist drei Treffer zum Ziel führen, wurde aber nicht gerüttelt.

Sei der Gumba!

Nach der Wasserpistole Dreckweg 08/17 aus *Sunshine* und den Gravitationsspielereien aus den *Galaxy*-Ablegern rennt uns das primäre Gameplay-Gimmick aus *Odyssey* gleich in der Einführungssequenz des Abenteuers über den Weg: Der hutförmige Geist Cappy macht seinem Namen alle Ehre und übernimmt die Kontrolle über Marios Mütze. Das hat einerseits ganz direkte Auswirkungen auf Marios ansonsten relativ klassisches, Sprunglastiges Bewegungsrepertoire: Er kann etwa die Mütze werfen, sie um sich kreiseln lassen, um Feinde zu erledigen und sie nach vorne pfeffern, um nach einem Sprung von ihr abzuspringen und quasi einen Doppelsprung auszuführen. Außerdem kann Mario nun rasant durch die Gegend kullern! Andererseits geht mit der Mütze ein weiteres neues Spielelement mit noch größeren Auswirkungen einher: Mario kann nämlich zahlreiche Gegenstände in den Levels – oder „Ländern", wie sie diesmal genannt werden, kapern; das heißt, dass er Cappy auf das Objekt der Begierde wirft und anschließend volle Kontrolle darüber erhält. Sehr nett: Visualisiert wird der Effekt durch Marios Mütze und einen Schnurrbart, die während des Kaperns den Übernommenen beziehungsweise das Übernommene zieren. Dadurch ergeben sich unzählige Gameplay-Möglichkeiten mit Unmengen an völlig verschiedenen Bewegungssets. So können Gumbas zwar nicht allzu viel ausrichten, lassen sich aber aufeinanderstapeln und für allerlei Aufgaben nutzen; ein Hammerbruder wirft rasant und mit Nachdruck mit durchschlagenden Argumenten um sich; ein Fernrohr kann in die Höhe zischen und die Umgebung betrachten; als Elektrokugel sausen wir blitzschnell an Stromleitungen entlang. Und wer schon immer wissen wollte, wie ein gigantisches Stück Fleisch mit Mütze und Schnurrbart aussehen würde, bekommt auch diese Frage in *Super Mario Odyssey* beantwortet! Es ist beeindruckend, wie viel Kreativität alleine in dieser Spielidee steckt – und dabei haben wir noch gar nicht über die Levels gesprochen und die Aufgaben, die uns darin erwarten. Diese erfordern eben sehr, sehr oft, dass wir im wahrsten Sinne des Wortes die Welt um uns herum durch andere Augen betrachten und die individuellen Talente der Gekaperten nutzen.

Landlust

Von den drei Ländern, die wir in der Demo des Spiels betreten durften, handelte es sich bei der ersten um eine Art kleines Tutorial-Gebiet. Hutland, wie der Landstrich heißt, kommt mit Ästhetik à la Tim Burton daher und führt uns an die Steuerung mit und ohne Cappy sowie an die ersten Verwandlungen heran. Schon hier zeigt sich: Auch wenn die Geschichte wie erwähnt simpel ist, wird bezüglich der Präsentation geklotzt und nicht gekleckert, was sich in beeindruckenden Kamerafahrten, schön choreografierten Zwischensequenzen und der technischen Brillanz des Abenteuers zeigt. *Odyssey* holt richtig



Eine Irrfahrt, die ist lustig – und kommt bevorzugt offenbar in Hut-Form daher. Marios Schiff, die Odyssey, benötigt gesammelte Monde, um fliegen zu können.

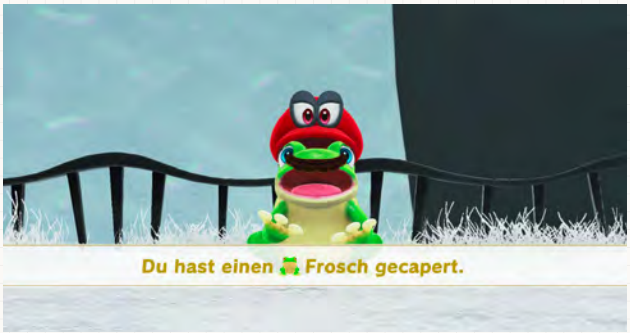
Unseren geisterhaften Begleiter Cappy treffen wir gleich zu Beginn des Spiels. Er übernimmt Kontrolle über unsere Mütze und erlaubt es uns, Feinde und Objekte zu kapern.

In den Levels warten mehrere Dutzend Monde darauf, von uns gefunden zu werden. Wie viele es wohl im fertigen Spiel sein werden?

was aus der Switch heraus und überzeugt mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, tollen Texturen, beeindruckenden Effekten wie etwa dem Wasser und Feuer und toll gemachten Animationen. Auch die einprägsamen Melodien summten wir schon nach kürzester Zeit mit! Schön zudem, wie stilistisch extrem unterschiedlich die verschiedenen Länder daherkommen. Nach Hutland verschlug es uns nach Schlemmerland, in dem sich – der Name deutet es an – alles ums Essen dreht. Hier geht es deutlich bunter zu als im Tutorial, statt zahlreicher Details gibt es bewusst großtexturige Objekte und grelle Beleuchtung. Hier zeigt sich auch gleich die Freiheit, die wir meinen: Anstatt wie früher nach jedem ergatterten Stern aus dem Level geworfen zu werden und es danach wieder betreten zu müssen und meist auf eine einzige mögliche Aufgabe beschränkt zu sein, stehen uns nun fast alle Aufgaben von Anfang an offen. Nur wenige, aufeinander aufbauende Herausforderungen (etwa ein Boss, der durch unsere Aktivitäten geweckt wird), sowie storyrelevante Mondmissionen, werden künstlich zurückgehalten. Nach dem Erhalt eines Mondes heißt es auch nicht „zurück zum Start“, sondern wir können direkt weiterspielen. Die Aufgaben, die uns bei unserer Sammelquest gestellt werden, könnten zudem unterschiedlicher nicht sein. Manchmal liegen die Monde einfach rum und wollen entdeckt werden. Manchmal müssen wir knifflige Sprungpassagen bewältigen – teilweise wie in *Super Mario Sunshine* in seperaten Herausforderungsarealen. Manchmal müssen wir kleine Rätsel lösen oder uns auch mal als Beachvolleyballspieler beweisen! Letzterer Aufgabe gingen wir im letzten von uns gespielten Land nach, Küstenland, einer tropischen Landschaft, die durch ihre Idylle richtig Urlaubsfeeling aufkommen lässt. Egal, welche Aufgabe wir gerade verfolgen, die Wahrscheinlichkeit, dass wir Cappys Kaper-Künste für den er-

MIT BART, CHARME UND MÜTZE

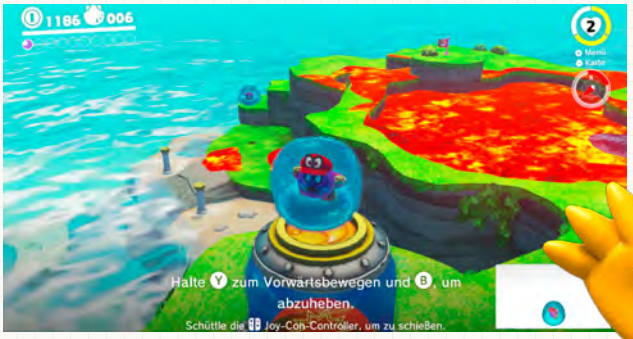
Im Laufe seines ersten Switch-Abenteuers läuft Mario zahlreichen Feinden und Kreaturen über den Weg, die er kapern kann. Fast alle davon sind auf die eine oder andere Art essenziell, um an die begehrten Monde heranzukommen oder einfach im Level bestimmte Hindernisse zu überwinden. Wir stellen einige Verwandlungen vor, denen wir beim Anspielen begegnet sind!



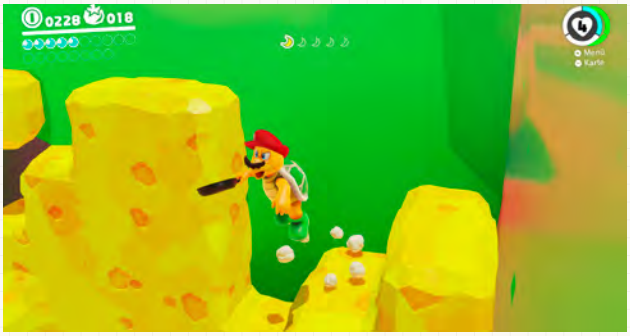
Der Frosch ist das allerste Tierchen, welches wir im Spiel kapern dürfen. Dank seiner Hilfe können wir gewaltige Sprünge ausführen, auch aus dem Wasser heraus.

Wie könnte es anders sein? Auch Marios Kult-Widersacher schlechthin, die Gumbas, sind nicht vor uns gefeilt und lassen sich sogar mit ihren Kollegen stapeln.

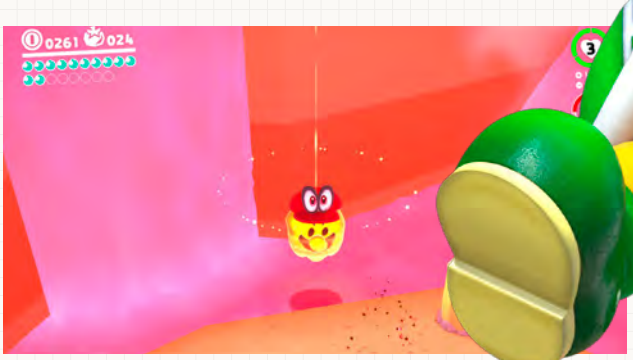
Im wahrsten Sinne wie ein Fisch im Wasser fühlt man sich als Cheep Cheep. Atemluft ist dann nicht mehr notwendig und man bewegt sich deutlich agiler fort.



Als Oktopus ist man sehr rasch auf der Oberfläche des Wassers unterwegs. Noch besser: Dank praktischem Wasserstrahl kann man sogar durch die Lüfte sausen!

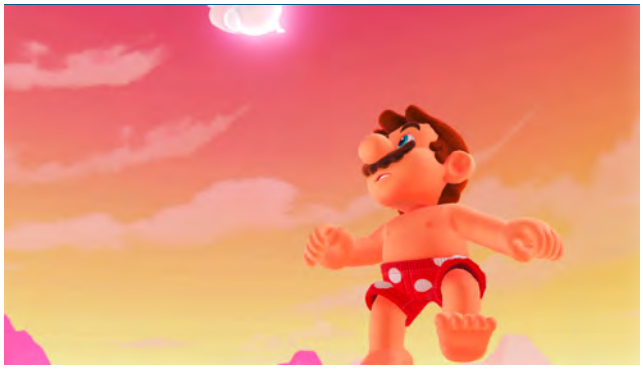


Heißt zwar Hammerbruder, aber auch mit Pfanne bleibt er seiner Tätigkeit treu: In seiner Gestalt werfen wir mit Gegenständen und zerstören dabei die Umgebung.



Die seltsame rosa Lava verbrennt Mario ganz schön den Hintern. Als feuriger Blob macht sie uns allerdings nix aus. Im Gegenteil, wir können sogar darin schwimmen!

Die Levels – oder Länder, wie sie offiziell heißen –, die wir besuchen, werden von jeder Menge skurriler Figuren wie dieser schleimigen Strandbewohnerin bevölkert.



Ähnlich wie Link in *Breath of the Wild* kann Mario sich einen breiten Fundus an alternativen Klamotten zusammenklauben. Badehosen-Mario finden wir sehr schick!

folgreichen Abschluss benötigen, ist stets hoch. In unserem Extrakasten auf der linken Seite haben wir übrigens ein paar der Verwandlungen zusammengefasst! Richtig viel Spaß hatten wir neben den extrem abwechslungsreichen Aufgaben auch in den Bosskämpfen. Unter anderem erwarteten uns ein Gefecht gegen einen von Bowsers Hasenschergen, gegen ein riesiges Huhn in einem noch größeren Suppentopf und gegen einen ausgesprochen schlecht gelaunten Oktopus. Jede Auseinandersetzung erfordert dabei ein völlig anderes Vorgehen – und jede von ihnen ist ein kleines Highlight für sich!

Heldentum in Unterhosen

Apropos „immer anders“: Mario lässt diesmal seine bewährte Hemd-Trägerhose-Kombo hinter sich und schlüpft in eine Vielzahl von unterschiedlichen Kostümen. Die können wir in den Filialen des sogannten Crazy-Cap-Shops in den diversen Levels kaufen – einerseits mit den althergebrachten Münzen, andererseits mit einer Spezialwährung, die sich von Land zu Land unterscheidet. Wer Mario schon immer mal als Tropenforscher, Mafiaboss oder auch einfach nur in Badehose sehen wollte, ist hier an der richtigen Stelle! Spielerische Auswirkungen werden die Kostüme nach aktuellem Stand aber nicht haben, sie sehen halt schmuck aus. Ebenfalls mit Münzen zahlen wir, wenn der sympathische Pummelheld mal das Zeitliche segnet – die üblichen 1-Up-Pilze sind hingegen Vergangenheit. Gut so, denn dieses archaische Spielelement gehörte unserer Überzeugung nach schon lange in die Jump&Run-Mottenkiste verbannt!

Alter, neuer Hüpfspaß

Es ist dies nur ein kleiner, aber bezeichnender Aspekt dessen, was *Super Mario Odyssey* wie zuvor schon *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auszeichnet: Die Fähigkeit, althergebrachte Ideen und Spielelemente zu nehmen und sie völlig neu interpretiert zu nutzen und sich dabei auch nicht zu schade zu sein, die Mechaniken aus älteren Spielen zu überdenken und im Zweifelsfall komplett über Bord zu werfen. Dabei macht das Abenteuer des prominenten Pilzkönigreichbewohners zwar nicht so drastische Schritte wie Links Open-World Ausflug (im Kern ist es nach wie vor ein typischer *Mario*-Hüpfer), es fühlt sich dabei aber so frisch, andersartig und offen an wie schon seit Jahrzehnten nicht mehr. Die Switch dürfte schon bald um einen weiteren Mega-Hit reicher sein.

Lukas Schmid

Die großen Welten kommen extrem unterschiedlich gestaltet daher, sowohl spielerisch als auch der bezüglich der Thematik.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich kann es nicht mehr erwarten, mich tagelang durch die Welten zu schlagen.“

Endlich durfte ich *Super Mario Odyssey* Mal in Ruhe und längere Zeit spielen. Direkt nach dem Event fiel es mir nicht schwer, wieder von der Switch loszukommen, ein paar Tage später zuhause habe ich das Spiel dann aber sehr vermisst, als es draußen grauwolkig und kalt wurde. Das Urlaubsfeeling des Küstenlandes hat mich einfach voll gepackt und sehr an das von mir hoch geschätzte *Super Mario Sunshine* erinnert. Andere Passagen dagegen an *Super Maro 3D Land* und *World*. Wieder andere an *Super Mario 64*. Diese Erkenntnis war eine der tollsten während des Anspielens: *Super Mario Odyssey* vereint all das Gute aus jeder Menge vorangegangener Titel und packt noch tolle Neuheiten oben drauf. Gefällt mir sehr!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Konsequent umgesetzter Hüpfspaß mit jeder Menge Abwechslung und viel Charme.“

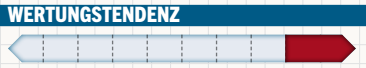
Ich muss gestehen, ganz so verzaubert wie vergangenes Jahr *Breath of the Wild*, als ich es im Vorfeld des Releases mehrmals anspielen durfte, hat mich *Super Mario Odyssey* nicht. Es ist ähnlich ambitioniert wie das *Zelda*-Abenteuer, geht aber einen anderen Weg: Anstatt an allen Ecken und Enden mit Neuheiten aufzuwarten, fühlt sich der Hüpfer im Gegenteil wie ein gigantisches Best-of aller vergangenen 3D- (und mancher 2D-) *Mario*-Spiele an, die zu einem extrem offenen, extrem kompetent umgesetzten und wo man auch hinschaut vor Abwechslung sprühenden Ganzen neu zusammengesetzt wurden. Ich denke, dass ich erst das komplette Spiel vor mir haben muss, damit mich sein Charme vollends erfasst. Viel Spaß hatte ich aber schon jetzt!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Termin: 27. Oktober 2017

Screen-Info: Auf einem Anspiel-Event durften wir selber Gameplay-Material aufnehmen. Die Bilder auf diesen Seiten stammen aus ebendiesem Material.

WERTUNGSTENDENZ



PROJECT OCTOPATH TRAVELER

GESPIELT Switch

Rollenspiel In diesem Switch-exklusiven Rollenspiel erlebt ihr acht verschiedene Abenteuer. Wir haben uns anhand der Demo einen Ersteindruck verschafft.

Schon auf dem Switch-Enthüllungsevent im Januar 2017 wurde dieses klassische Rollenspiel von Square Enix vorgestellt, damals fiel es vor allem mit seinem einzigartigen Grafikstil auf. In der großen Nintendo Direct Mitte September wurden nun endlich neue Details zu dem Exklusiv-Spiel für Switch verraten und sogar eine Demo im eShop veröffentlicht, die wir natürlich sogleich ausprobiert haben und von der wir sehr angetan sind.

Acht verschiedene Pfade

Project Octopath Traveler erzählt acht verschiedene Geschichten von acht sehr verschiedenen Charakteren, die allesamt die Welt bereisen, um ihre Ziele zu erreichen. Egal, welchen der acht Protagonisten ihr als Hauptfigur wählt, die jeweils sieben anderen Helden könnt ihr auf euren Reisen ebenfalls in eure Gruppe aufnehmen. Allerdings sollen sich die Handlungen so stark voneinander unterscheiden, dass es sich lohnen soll, nicht nur einmal die Welt zu bereisen. Einen kleinen Vorgeschmack darauf gibt die Demo bereits, denn hier können wir das jeweils erste Kapitel der Geschichte von Olberic dem Ritter und Primrose der Tänzerin erleben. Und tatsächlich setzen die Entwickler bei den zwei Stories nicht nur auf unterschiedliche Handlungsstränge, sogar die Atmosphäre und die behandelten Themen unterscheiden sich erheblich. Olberic strebt danach, eine Perspektive für sein Leben zu finden, seit er darin gescheitert ist, seinen Lehensherren im Kampf zu schützen. Primrose hingegen wird einzig von Rache angetrieben. Als kleines Mädchen hat sie aus dem Verborgenen heraus den Mord an ihrem Vater mitangesehen und damals geschworen, die Täter zur Strecke zu bringen. Während Olbericks Geschichte in für Fantasy-Rollenspielen typischen Bahnen beginnt, werden bei Primrose überraschend ernste und erwachsene Themen angeschnitten. Die Entwickler geizen auch schon im ersten Kapitel nicht mit spannenden Wendungen und emotionalen Momenten, die durch die sehr gute englische Sprachausgabe und die gut geschriebenen Dialoge wunderbar untermalt werden.

Zu Beginn des Spiels könnt ihr zwischen acht verschiedenen Protagonisten mit jeweils eigener Story wählen. Die bereiste Spielwelt bleibt aber die gleiche.

Die Dialoge sind klasse geschrieben und größtenteils richtig gut mit englischen Sprechern vertont. Die Handlung ist zudem überraschend düster und erwachsen.

Bravely lässt grüßen

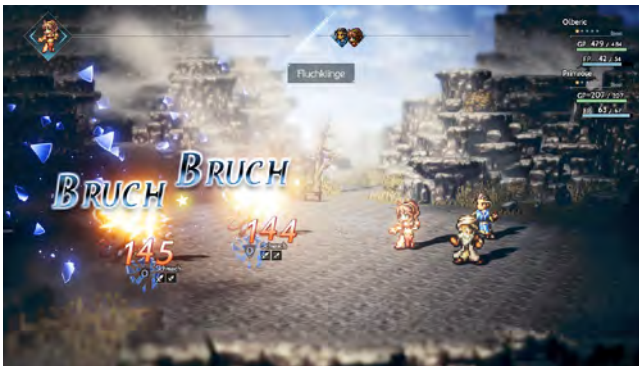
Auch einen ersten Eindruck vom Kampfsystem kann man in der Demo bekommen und hier fällt sofort auf, dass bei *Project Octopath Traveler* die kreativen Köpfe hinter den *Bravely*-Spielen für 3DS stecken. Grundlegend erwartet euch hier ein traditionelles Rundenkampf-System wie man es aus alten *Final Fantasys* oder eben den *Bravely*-Spielen kennt. Als zentrales Feature kommen aber die sogenannten Boost Points hinzu. Mit jeder Runde sammeln eure Helden je einen dieser Punkte. Die dienen dazu, um Angriffe hintereinander zu reihen oder Spezialattacken zu verstärken. So könnt ihr in einer Runde bis zu vier Mal pro Figur zuschlagen oder einen Zauberspruch mit bis zu vierfacher Kraft wirken. Kombiniert wird das mit dem Bruch-System. Jeder Gegner verfügt über Schwächen gegenüber bestimmten Waffengattungen (etwa Schwerter oder Speere) oder Zauberelementen. Trefft ihr einen Widersacher oft genug mit einer effektiven Attacke, bricht seine Verteidigung für einen Runde zusammen und er muss aussetzen. In dieser Zeit ist er extrem Anfällig für Attacken aller Art. In den Kämpfen geht es also darum, die Gegner erst gezielt zu brechen und dann mit den Boost Points die nächste Angriffswelle möglichst gut zu verstärken, um ihnen den Rest zu geben. Das machte in der Demo Spaß, aktuell ist es aber fraglich, ob diese Systeme genug Tiefgang und Abwechslung bieten, um auch auf lange Sicht zu motivieren. Aber wer weiß, vielleicht ist das auch nur die Spitze des Eisbergs und in der Vollversion winken noch weitere Features.

Abenteuer-Aktionen

Sehr interessant und vielversprechend sind zudem die Abenteueraktionen, von denen jeder der acht Protagonisten je eine einzigartige besitzt. Mit diesen Aktionen könnt ihr NPCs in eurem Abenteuer beeinflussen. Olberic kann so gut wie jeden zu einem Duell Mann gegen Mann herausfordern, um so etwa an Wachen vorbeizukommen oder seinen Duellpartner um Informationen zu erleichtern. Tänzerin Primrose setzt derweil auf ihre Tanzkunst, mit der sie Nebenfiguren betören kann. Diese schließen sich dadurch der Heldengruppe an und können in Kämpfen von Primrose als Unterstützung angefordert werden oder zur Lösung von Quests eskortiert werden. Diese Fähigkeiten bergen spannendes Potenzial für interessante Quests, wie nützlich sie im fertigen Spiel tatsächlich sein werden, muss sich aber noch zeigen. Auch fraglich ist, wie stark sich die verschiedenen Kampagnen miteinander überschneiden, da man schließlich jedes Mal genau die gleiche Spielwelt erkundet.

Retro in modern

Schon jetzt klar ist dagegen, dass der einzigartige Grafikstil richtig klasse gelungen ist. Bei der Optik setzen die Entwickler auf pixelige Sprites wie man sie aus der SNES-Ära kennt, die jedoch durch verschiedene Ebenen quasi in 3D dargestellt werden. Ergänzt wird das durch moderne Licht- und Partikeleffekte, die vor allem in Dungeons und bei Spezialattacken in den Kämpfen richtig super zur Geltung kommen. Diesen ungewöhnlichen Grafikstil bezeichnen die Macher bei Square Enix als „HD-2D“ und er verströmt eine klare Retro-Atmosphäre, ohne dabei veraltet zu wirken. Wir sind schon gespannt darauf, was die Entwickler für die Vollversion noch so in petto haben – denn unser bisheriger Eindruck ist sehr gut! **Viktor Eippert**



In den rundenbasierten Kämpfen geht es vor allem darum, die Schwächen der Gegner auszunutzen, um deren Verteidigung zu brechen.

***Project Octopath Traveller* setzt auf einen einzigartigen Look, der einen Retro-Pixelstil mit modernen Effekten vermischt. Das Ergebnis ist richtig schick.**

Jeder der Helden verfügt über eine ihm eigene Abenteuer-Aktion, mit der er Nebenfiguren beeinflussen kann. Der Ritter Olberic kann beispielsweise so gut wie jeden NPC zum Duell herausfordern.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Gleichermaßen nostalgisch wie frisch – den Entwicklern könnte der ideale Mix gelingen.“

Eine spielbare Demo so lange vor Release zu veröffentlichen ist schon sehr ungewöhnlich und zeugt davon, dass die Entwickler von eurem Spiel überzeugt sind. Und das merkt man der Demo auch an, denn sie wirft schon jetzt ein sehr gutes Licht auf *Project Octopath Traveler*. Klar, hier und da fehlen noch ein paar Kleinigkeiten und natürlich handelt es sich dabei nur um einen sehr kleinen Teil des Spiels. Nichtsdestotrotz hatte ich viel Spaß in den etwa drei Stunden, in denen ich jeden Winkel der Demo abgesucht und alles ausprobiert habe. Die Atmosphäre ist richtig gelungen, die Kämpfe machen soweit Spaß und die Handlungen fangen interessant an – speziell bei Primrose. Das könnte richtig toll werden!

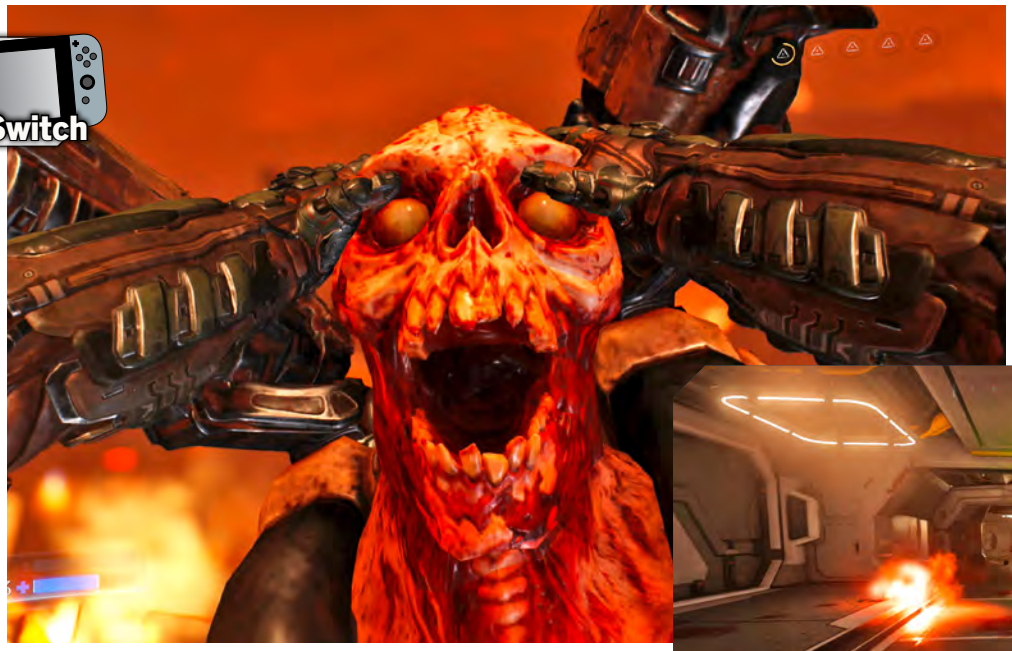
INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix/Aquire
Alternative: I am Setsuna
Termin: 2018

Screen-Info: Sämtliche Screenshot haben wir anhand der Demo selbst erstellt. Wir rechnen damit, dass sich grafisch bis zum Release nicht viel tut.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Switch

◆ Mittels brutaler Finishing Moves können wir angeschlagene Gegner über den Jordan schicken und erhalten dafür stets eine garantierte Portion Lebensenergie geschenkt.

Das grundlegende Spielprinzip von *Doom* bleibt stets gleich: Von Arena zu Arena rennen, dort alles besiegen, was uns vor die Flinte läuft, wiederholen …

DOOM

Ego-Shooter Die Wiedergeburt der Kult-Shooter-Reihe wandert überraschend auf die Switch. Wie spielt sich der ultrabrutale Titel auf der Nintendo-Konsole – und haut das grafisch hin?

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht perfekt umgesetzter Mix aus alten und neuen Tugenden, aber ein gutes Spiel“

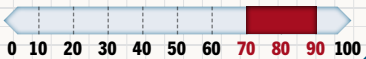
Ich habe *Doom* bereits auf der PS4 und dem PC gespielt und hatte dabei durchaus meinen Spaß. So richtig wollte der Begeisterungsfunke aber nicht überspringen – dazu wirkte mir die Mischung aus altmodischen und modernen Elementen zu wenig durchdacht, dazu mangelte es mir schon bald zu sehr an Abwechslung. *Doom* funktioniert ganz wunderbar als kompromisslose Schießbude zum Hirn-Ausschalten, aber nicht viel mehr. Wirklich beeindruckt bin ich allerdings von dem, was die Entwickler da technisch auf der Switch leisten, denn das sieht zwar erkennbar, aber nicht drastisch schlechter als die anderen Versionen des Spiels aus, zumindest im Handheld-Modus.

INFOS

Hersteller: Bethesda
Entwickler: Bethesda
Alternative: Bethesda (im Ernst: aktuell keine)
Termin: Ende 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem Test zu *Doom* unseres Schwestermagazins play[4]. Auf der Switch wird das Spiel freilich nicht ganz so gut aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Langsam kommt der Drittheller-Zug auf der Switch ins Rollen. Auch wenn wir derzeit primär Umsetzungen älterer Titel spendiert bekommen oder solche, die erst ein Stück später als die Fassungen für die Konkurrenzkonsolen erscheinen, ist das eine sehr positive Entwicklung. Die Nintendo-Fassung des Shooter-Revivals *Doom*, welches ursprünglich vor etwa anderthalb Jahren herauskam, zeigt, dass das trotz der deutlich schwächeren Switch-Hardware auch technisch ganz gut hinhaut. Bisher wurde der Titel zwar nur im Handheld-Modus präsentiert, dort fielen die schwächere Texturqualität und der ein oder andere fehlende Grafikeffekt aber kaum ins Gewicht. Klar, die Auflösung ist geringer und statt wie ursprünglich mit 60 Bildern pro Sekunde läuft es hier nur mit 30 FPS, trotzdem fühlt sich das Action-Spektakel auch in klein sehr gut an. Fraglich bleibt, ob das Geschehen auf dem großen Bildschirm deutlich mehr unter den Einschränkungen leidet, wir sind aber vorsichtig zuversichtlich.

Schießen und suchen

Spielerisch wird *Doom* aber wohl auch auf Nintendos Hardware ein zweischneidiges Schwert bleiben. Dem Spiel gelingt es nämlich ausreichend gut, aber nicht perfekt, alte und neue Shooter-Tugenden zu vermengen. Kompromisslose Action und tolles Gunplay treffen also auf uninspiriertes Leveldesign, ein unnötig kompliziertes Upgrade-System und immergleiches Gameplay: Wir rennen von Raum zu Raum, töten Massen an Feinden, finden uns auf der Suche nach Schlüsselkarten mehr schlecht als recht in seltsam verworrenen Gängen zurecht und wiederholen dieses Spiel wieder und wieder. Das macht schon Spaß, wirkt aber teilweise uninspiriert zusammengestückelt und über weite Strecken austauschbar. Zudem kann auch der Mehrspielermodus nicht vollends überzeugen, denn auch er findet nicht die ideale Balance aus altmodischen Arena-Duellen und modernen Elementen. Der Level-Editor aus den ursprünglichen Versionen fehlt auf der Switch außerdem. **Lukas Schmid**

Der komplette Mehrspielermodus des Spiels wird auch auf der Switch vorhanden sein, muss aber auch in der Retail-Fassung aus dem eShop heruntergeladen werden.

Das böse Regime hetzt uns hochgerüstete Nazi-Soldaten und Kampfroboter auf den Hals – wir bedanken uns mit einer Granate.

Serienheld B.J. darf in der Geschichte auch seine verletzliche Seite zeigen.

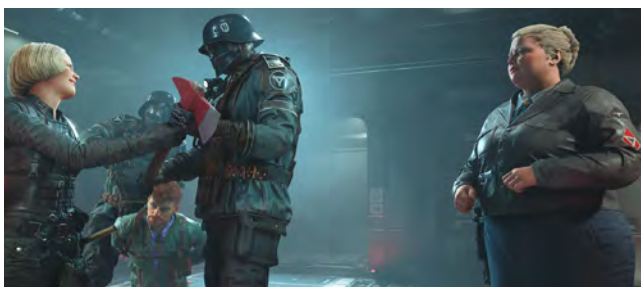
WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

Ego-Shooter Deftige Action-Überraschung: Bethesdas storylastiger Anti-Nazi-Shooter kommt im nächsten Jahr auch auf die Switch!

Hochklassige Shooter für Erwachsene fristen traditionell ein Nischendasein auf Nintendo-Konsolen. Doch Publisher Bethesda kümmert das zum Glück herzlich wenig – und kündigt nach *Doom* gleich die zweite Switch-Umsetzung eines Edel-Shooters an: Auch *Wolfenstein 2* erscheint für Nintendos Jüngste!

Story über alles!

Wolfenstein 2 verzichtet auf einen Mehrspielermodus und konzentriert sich auf eine umfangreiche Storykampagne. Die spielt in einem alternativen 1960, in dem Nazi-Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen und weite Teile der Welt unterjocht hat. Ihr übernehmt die Rolle des Freiheitskämpfers B.J. Blazkowicz, der in den besetzten USA versucht, Widerstandsgruppen gegen das Dritte Reich zu einer Rebellion zusammenzuschweißen. Entwickler Machine Games inszeniert den Plot mit langen Zwischensequenzen, in denen ihr stark geschriebene Figuren kennenlernt. Das sorgt für Spannung, Dramatik und ab und an sogar für ein bisschen Heiterkeit! Allerdings ist die Zwei im Titel ernst zu nehmen: *The New Colossus* wird das Mittelstück einer geplanten Trilogie. Weil die Story so im Vordergrund steht, dürfte es schwer werden, ohne Kenntnisse des Vorgängers richtig durchzublicken. Hoffentlich liefert Machine Games eine Art Rückblick für Serienneulinge mit!



Die langen Cutscenes sorgen für Spannung, sind aber nichts für schwache Nerven: Hier befiehlt die sadistische Frau Engel die brutale Exekution eines Gefangenen.

Auch bei uns fliegen die Fetzen

Spielerisch erwartet euch ein verdammt brutaler, aber nicht übermäßig komplizierter Ballerspaß. B.J. heizt den bösen Regime-Nazis mit Schrotflinten, Maschinengewehren, Lasern und vielem mehr ein – auf Wunsch auch mit zwei Knarren gleichzeitig! Das Besondere ist aber die Art, wie *Wolfenstein 2* unterschiedliche Spielstile kombiniert: Wer mag, kann in vielen Situationen auch auf direkte Ballergefechte verzichten und stattdessen lautlos vorgehen, um sich ungesehen an die Feinde anzupirschen. Das Leveldesign bietet hierzu immer wieder alternative Pfade und Schleichwege an. Wer dann doch mal entdeckt wird, schießt sich eben den Weg frei – schön dynamisch! Im Spielverlauf sammelt B.J. Upgrade-Pakete, mit denen er seine Schießprügel aufwertet und lernt neue Perks, die seine Kampfkraft verbessern. Außerdem erwarten euch auch ein paar faustdicke Überraschungen – etwa ein Ritt auf einem feuerspeienden Roboterhund, mit dem ihr euch durch New Orleans brutzelt!

Aufgrund der deutschen Gesetzeslage hat Bethesda keine andere Wahl, als *Wolfenstein 2* hierzulande ohne Nazi-Symbole wie Hakenkreuze oder SS-Runen zu veröffentlichen. Dialoge werden zudem leicht angepasst. Anstelle des „Führers“ ist etwa vom „Kanzler“ die Rede. Die heftige Gewalt bleibt dagegen komplett ungekürzt, außerdem gibt's eine aufwendige deutsche Sprachausgabe.

Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

„Unkompliziertes Ballerfest mit intensiver Story – aber wirklich nur für Erwachsene!“

Von den notwendigen, leichten Anpassungen der deutschen Version sollte man sich nicht abschrecken lassen: Hier und da ein anderes Symbol oder ein angepasster Begriff – das verwässert nicht das finstere Setting, das *Wolfenstein 2* zu einem intensiven Erlebnis macht! Die Levels, die ich spielen durfte, überzeugten mit tollen Cutscenes, coolen Charakteren und einem flotten Mix aus derben Ballereien und optionalen Schleicheinlagen. Ich hoffe aber, dass Switch-Käufer einen Rückblick auf den guten Vorgänger mitgeliefert bekommen – sonst dürfte es schwer werden, der Story zu folgen.

INFOS

Hersteller: Bethesda
Entwickler: Machine Games
Alternative: Auf der Switch? Bislang keine!
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller und geben die optische Qualität der PC-Fassung wieder. Wie die Switch-Version aussieht, bleibt abzuwarten.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Ganz neu in *Ultrasonne & Ultramond*: Mantax-Surfen und Alola-Fotoclub.

POKÉMON

ULTRASONNE & ULTRAMOND

Rollenspiel Herbstzeit bedeutet meistens auch Pokémon-Zeit. Dieses Jahr erwarten euch Neuauflagen der letztjährigen Editionen mit neuen Inhalten.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich freue mich mehr auf das Switch-*Pokémon*, nehme aber auch hiermit vorlieb."

Das sieht alles schon ganz nett und schick aus, was die neuen *Pokémon*-Editionen da im Gepäck haben. Ob mich das persönlich aber in seinen Bann ziehen wird? Ich weiß ja nicht; gänzlich neue Editionen wären mir da schon lieber gewesen. Und natürlich auf der Switch, die einfach viel mehr Power und den um Lichtjahre besseren Bildschirm hat. Nun ja, kommt ja sicher alles noch. Abgesehen davon werden die neuen *Pokémon*-Spiele bestimmt wieder sehr gut, so wie man es eben von der Taschenmonster-Serie gewohnt ist. Etwas langweilig finde ich *Ultrasonne & Ultramond* aktuell aber noch immer, da es bisher noch am wirklich überzeugenden Anreiz fehlt. Mal sehen, wie sich die Spiele im Test schlagen werden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Sonne & Mond
Termin: 17. November 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus den offiziellen Trailern zu *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* und geben die Grafik wirklichkeitsgetreu wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Bereits seit einigen Monaten wissen wir von den neuen *Pokémon*-Ablegern *Ultrasonne & Ultramond*. Lange Zeit hielt sich Nintendo jedoch relativ bedeckt bezüglich genauer Informationen zu den Neuerungen der Rollenspiel-Abenteuer im Vergleich zu den letztjährigen Versionen *Sonne & Mond*. Mittlerweile sind wir jedoch etwas schlauer, was wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen!

Viele Detailverbesserungen

Bei den neuen *Pokémon*-Editionen wurden an vielen Ecken und Enden kleine Verbesserungen und Veränderungen durchgeführt. Die größte betrifft wohl die Story: Necrozma, das legendäre Lichtstehlende Pokémon, übernimmt Solgaleo und Lunala, was zu neuen Formen führt, nämlich Necrozma (Abendmähne) und Necrozma (Morgenschwingen). Doch noch mehr, auch neue Pokémon haben es ins Spiel geschafft. Einerseits neue Ultrabestien mit den vorläufigen Namen UB Mauerwerk, UB Klebrigkeit und UB Detonation. Andererseits dürft ihr euch darüber hinaus nun auf die Jagd nach insgesamt mehr als 400 Taschenmonstern machen, die in *Ultrasonne & Ultramond* fangbar sind. Ebenfalls ganz neu: Eure Figur ist mit vielen neuen Kleidungsstücken individualisierbar; zudem erwarten euch gänzlich unbekannte Kartenabschnitte wie ein sonniger Strand oder das Pikachu-Tal.

Die Story in *Ultrasonne & Ultramond* dreht sich um Necrozma, das Solgaleo und Lunala übernimmt und sich dadurch zu alternativen Formen verwandelt.

Ultrapforten und mehr!

Doch damit noch nicht genug! In *Ultrasonne & Ultramond* tauchen überall Ultrapforten auf, die ihr mit Solgaleo oder Lunala diesmal sogar durchqueren könnt. Hinter den Pforten verbergen sich ganz neue Welten, darunter zum Beispiel Ultrametropolis. Dieser Welt wurde von Necrozma das Licht geraubt, nur ein turmartiges Gebilde leuchtet noch hell über alles hinweg. Aus der Welt jenseits der Ultrapforten stammt auch das Ultraforschungsteam. Dieses besteht in *Ultrasonne* aus Darus und Amamo und in *Ultramond* aus Mirin Cyonir. Im Alola-Fotoclub könnt ihr außerdem Fotos mit euren eigenen Taschenmonstern schießen, beim Mantax-Surfen bereist ihr die weiten Meere auf dem Rücken eines Mantax und vollführt dabei halsbrecherische Tricks. Die Inselwanderschaft wartet zudem mit neuen Herausforderungen auf. Für Frühkäufer winken verschiedene Boni wie ein besonderes Wuffels. Zusammen mit den neuen Pokémon-Spielen erscheint am 17. November auch ein limitierter 2DS XL im ansehnlichen Pokéball-Design.

Johannes Gehrling

MARIO PARTY TOP 100

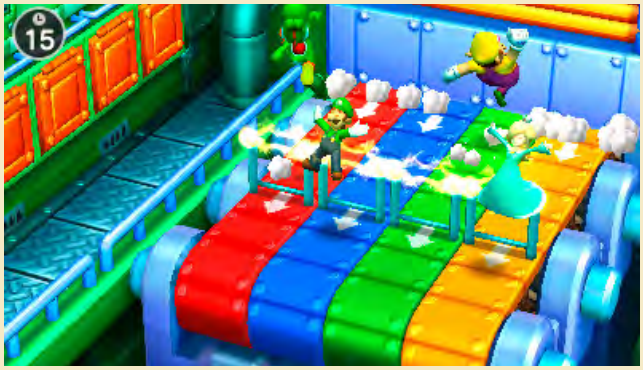
AMIIBO

3DS

Geschicklichkeit Im Januar liefert euch Nintendo mindestens 100 gute Gründe, wieder eine richtige Party zu feiern. Warnt eure drei besten Freunde schon mal vor!

Das allererste *Mario Party*, das der Autor dieser Zeilen höchstpersönlich testen statt nur mitspielen durfte, war vor knapp 13 Jahren *Mario Party 6* – ein witziges Teil auf dem Gamecube, das frei Haus mit einem Mikrofon für Nintendos Spielewürfel auf den Markt kam. Dieses Mikrofon war damals aber auch ein Sorgenkind – nicht falsch verstehen, es hat gut funktioniert, aber solche Hardware-Gimmicks sind oft ein Zeichen dafür, dass einem Spielehersteller nix Neues mehr einfällt. Entsprechend durchwachsen waren seinerzeit auch die Wertungen für *Mario Party 6*. Aber: Einige der angebotenen Minigames gehörten echt zur Spitzenklasse! „Steinige Straße“ oder „Eilpost“ haben etwa richtig Spaß gemacht – und sie sind zusammen mit 98 weiteren Artgenossen auch im frisch angekündigten *Mario Party: The Top 100* mit dabei!

Auch Amiibo werden unterstützt. Mit kompatiblen Kunststoff-Figürchen schaltet ihr zum Beispiel einmal am Tag zusätzliche Münzen oder Extraleben frei.



***The Top 100* sucht sich seine besten Minispiele exklusiv aus den zehn Heimkonsolen-Fassungen aus. Das heißt: Satte vier Hardwaregenerationen sind mit dabei!**

Der Name ist Programm

Seit 1998 auf dem altehrwürden N64 gab es zehn Hauptserienableger der *Mario Party*-Reihe über unfassbare vier Konsolengenerationen hinweg – und mit ihnen einen Berg an Minigames. In der für Januar geplanten 3DS-Version steckt die Spielidee bereits im Titel: Man nehme aus allen zehn *Mario Party*-Games die besten und beliebtesten Disziplinen und mische sie für Nintendos erfolgreiche Handheldkonsole neu. Von „Fahnen-Wirrwarr“ aus dem Original von vor 20 Jahren bis hin zu „Podestposen“ aus dem gerademal 2,5 Jahre alten *Mario Party 10* sind die absoluten Tophits mit dabei. Selbst wenn man unter ihnen nicht alle eigenen Favoriten wiederfindet, stehen die Chancen doch sehr gut, dass man wenigstens keine absoluten Minigame-Gurken spielen muss – von denen gab es in der Geschichte der Serie schließlich auch mehr als genug.

Eine Frage der Technik

Selbst ein Minispielmonster wie *The Top 100* wäre nicht viel wert, wenn man seine liebsten Disziplinen nicht schnell oder einfach mit anderen Partyfreunden daddeln könnte. Zum Glück ist die 3DS-Supersammlung auch hier prima aufgestellt. Neben einem cleveren System zum Sortieren und schnellen Ansteuern eurer favorisierten Minispiele ist vor allem der angekündigte Multiplayer-Modus eine tolle Sache. Hier können bis zu vier Spieler via Downloadfunktion an jeweils einem eigenen 3DS mitmachen – und das bei nur einem einzigen Modul!

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Lasst uns feste feiern: Das könnte die ultimative Handheldparty werden.“

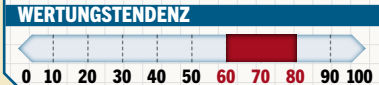
Oh mein Gott, mir ist während der Recherche zu *The Top 100* etwas Erschreckendes klargeworden: Ich bin bereits dermaßen lange als Videospieljournalist unterwegs, dass ich tatsächlich alle *Mario Partys* vom N64-Original bis jetzt zum neuesten Ableger auf dem 3DS behandeln durfte. In anderen Worten: Ich bin mittlerweile quasi ein Greis! Und leider kann man dasselbe auch über Nintendos Minispielserie sagen, die – anders als ich – nicht so ganz fantastisch gealtert ist. Mit Teil 10 und dort vor allem dem Bowser-Modus hat die Reihe sich ein klein wenig erholt, von der Genialität früherer Konsolengenerationen ist man aber noch weit entfernt. Mal sehen, vielleicht kann ja die für Januar anstehende Handheldfassung den Trend etwas deutlicher umkehren.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nd Cube
Alternative: Mario Party: Star Rush (3DS)
Termin: Januar 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver, mit dem baldigen Releasetermin kommen die nächsten Screens vielleicht schon von uns.

WERTUNGSTENDENZ



Zahlreiche Serien-Standards wie ein Kampf gegen den Äpfel werfenden Whispy Woods sind natürlich wieder mit dabei. In HD sieht das aber besser aus als jemals zuvor.

Bis zu drei Gegner können sich unserem Team anschließen, indem wir sie mit Herzen bewerfen. Wahlweise werden diese dann von der KI oder von Freunden gesteuert.

KIRBY STAR ALLIES

Jumpo & Run Einmal *Kirby* mit allem und HD bitte: Auch auf der Switch wird das Jubiläum der rosa Kultkugel gefeiert, und zwar im allerersten Spiel des Hüpfhelden für die neue Konsole.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Klassischer *Kirby*-Spaß, der zwar wohl nicht überraschen, aber viel Laune machen wird“

Ich gebe zu: Eigentlich bin ich, was *Kirby*-Spiele angeht, inzwischen einigermaßen übersättigt. Zu wenig hat sich für mich spielerisch in der Serie in den letzten Jahren getan, zu austauschbar sind die einzelnen Teile untereinander. Ich gebe aber auch zu: Trotzdem zocke ich jedes neue Abenteuer rund um den rosa Kultknödel dann doch wieder gerne, sobald er in den Modulschacht oder ins Laufwerk meiner Konsole wandert. Denn so sehr sich die Spiele auch ähneln, sind sie doch immer sehr kompetent gestaltet. *Star Allies* traue ich zudem zu, dass es das bekannte Spielprinzip ein wenig auffrischt – und wenn nicht, dann bekommen wir wenigstens das bisher definitiv schönste *Kirby*-Abenteuer spendiert.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: Rayman Legends: Definitive Edition
Termin: Frühjahr 2018

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo anlässlich der Präsentation des Spiels veröffentlicht. Sie geben realistisch wieder, wie das fertige Spiel aussehen wird.

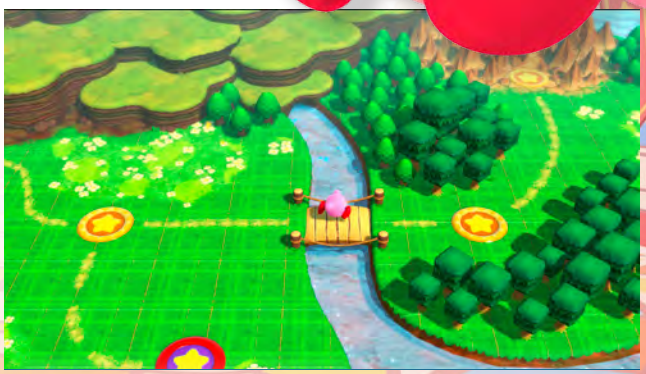
WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Kaum zu glauben, aber wahr: Der dauerbeschäftigte Kultknödel Kirby, der auf dem 3DS gefühlt wöchentlich ein neues Spiel beschert bekommt, war auf der Wii U nur mit einem einzigen Titel vertreten. *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* war aber komplett anders als das, was man vom runden Helden sonst gewöhnt ist, und setzte auf Touchscreen-Malereien. *Star Allies* hingegen kommt sehr klassisch daher – wir steuern Kirby durch 2D-Levels, saugen Feinde ein, um ihre Fähigkeiten zu übernehmen, und fliegen durch die Luft, wenn wir genug Luft geschluckt haben. Jetzt läuft das Spektakel aber in kunterbuntem, wunderschönem HD-Look ab und auch der Mehrspielermodus funktioniert anders als gewohnt: Anstatt mit gleichfarbigen Kirbys oder mit nur einem Kollegen an der Seite begeben wir uns diesmal mit den auf unsere Seite gezogenen Feinden ins Abenteuer. Einfach ein Herz auf einen Widersacher geworfen und er schließt sich unserer Sache an. Bis zu drei Kameraden können wir dadurch gemeinsam mit Kirby durch die Levels ziehen lassen und je nachdem, um welchen Gegner es sich handelt, verfügt dieser natürlich auch über die Spezialkraft, die Kirby ihm ansonsten entziehen könnte. Mit Schwert, Feueratem und Co. lassen sich viele Spielpassagen wohl deutlich leichter meistern! Haben wir keine Freunde parat, übernimmt übrigens die KI die Kontrolle über die Begleiter.

Elementary, my dear Kirby

Zusätzlich können wir – je nach Fähigkeit unserer Begleiter – im Team auch diverse Spezialattacken auslösen. Haben wir Freunde mit Elementarkräften im Team, lassen sich deren Kräfte sogar mit anderen kombinieren und wir können zum Beispiel fliegende Bomben und andere Spielereien erschaffen. Alles neu also! Ebenfalls neu, aber wohl wie üblich sehr rudimentär umgesetzt dürfte die Geschichte daherkommen, welche sich um einen bösartigen Wald dreht, der Kirbys Heimat Dreamland ins Chaos stürzt. Uiuiuiuiui! Auf unserem Weg, der uns mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zum Verursacher all diesen Übels führen wird, treffen wir auf zahlreiche althergebrachte Antagonisten wie Whispy Woods oder König Dedede, die von den destruktiven Kräften des bösen Waldes auch nicht verschont geblieben sind. Schon jetzt wirken die Auseinandersetzungen gegen diese Fieslinge bombastischer als jemals zuvor – die Hardware-Power der Switch, die natürlich viele Grafik-Spielereien und deutlich mehr Effekte auf einmal am Bildschirm zulässt, sorgt dafür. Alles in allem wirkt *Star Allies* also wie ein klassischer *Kirby*-Spaß mit genug neuen Ideen, um ihn interessant zu machen. **Lukas Schmid**



Wie öfters mal in den Nintendo-Hüpfern der vergangenen Jahre erforschen wir zwischen den Levels eine hübsche, dreidimensional berechnete Übersichtskarte.

Im Modus Kampfarena geht es zwischen den Kirbys sehr kompromisslos zur Sache – wer als Letzter noch steht, gewinnt!

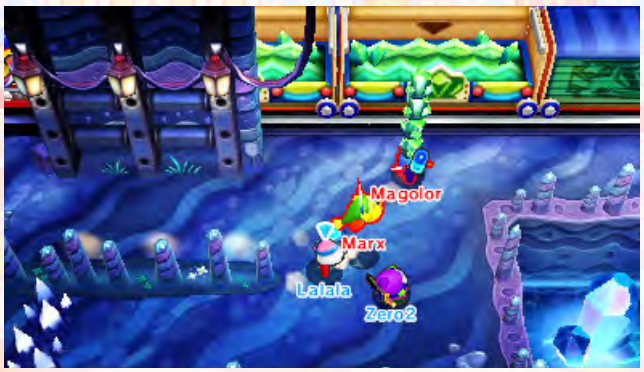
Es wird auch einen Singleplayer-Modus geben. Details dazu, was für Aufgaben uns darin erwarten, sind aber noch ausgesprochen rar gesät.

KIRBY BATTLE ROYALE

Action Ein *Kirby* ist nicht genug: Anlässlich Kirbys 25. Geburtstages treten wir in Arenakämpfen gegeneinander an und gucken, welcher Liebesknödel am meisten draufhat!

Kaum eine Konsole wurde so konstant mit neuen *Kirby*-Spielen versorgt wie der Nintendo 3DS – und auf seine alten Tage bekommt er noch ein wahrscheinlich finales spendiert! *Battle Royale* ist aber kein klassischer 2D-Hüpfer, sondern versetzt uns in Duelle gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten. Dabei sehen wir das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die Umgebungen und Figuren werden aber allesamt in 3D berechnet. Von den insgesamt zehn Spielmodi wurden bisher zwei offenbart: Kampfarena bietet das, was der Name verspricht, und lässt uns aufeinander einprügeln, bis nur noch ein Kirby steht. Ja, wie schon öfters zuvor werden wir in die Haut verschiedenfarbiger Knutschkugeln schlüpfen. Dabei haben wir Zugriff auf diverse aus den Hauptspielen bekannte Spezialkräfte, die uns das Leben leichter machen können, indem wir etwa Bomben werfen oder mit einer Peitsche zuhauen können. Der zweite Spielmodus namens Erzexpress stellt uns vor die Aufgabe, schneller als unsere Widersacher Schätze einzusammeln. Weitere im ersten Trailer gezeigte Szenen zeigten unter anderem einen Spielmodus, in den man gegen einen großen Boss bestehen musste. Übrigens wird sich der Mehrspielermodus sowohl lokal als auch online starten lassen – Zweiteres ist ein Novum für ein *Kirby*-Spiel. Wer mit kompetitiven Multiplayer-Schlachten nichts anfangen kann, für den wird es übrigens auch einen Story-Modus geben. Zu dem wurden allerdings noch keinerlei Details verraten und es ist nicht davon auszugehen, dass es sich hierbei um eine vollwertige *Kirby*-Kampagne handeln wird. Überhaupt wirkt *Battle Royale* nach derzeitigem Informationsstand wie ein spaßiges Paket, aber noch nicht wirklich wie ein vollwertiges Spiel. Es bleibt abzuwarten, ob die Macher noch die ein oder andere Überraschung in petto haben, wenn der Titel Anfang November erscheint. Über mehr *Kirby* wollen wir uns so oder so aber natürlich keineswegs beschweren!

Lukas Schmid



Im Modus Erzexpress ist es unsere Aufgabe, Schätze zu sammeln und dabei schneller zu sein als die Konkurrenz. Weitere Spielmodi sollen noch enthüllt werden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nette Spielerei für zwischendurch, wohl ohne viel Substanz. Kann man machen."

Normalerweise wäre jetzt der Zeitpunkt, wo ich darüber motze, dass ich anstatt eines Spin-offs lieber ein vollwertiges Spiel der Reihe spendiert bekommen hätte. Angesichts der riesigen Fülle an Kirby-Abenteuern für den Nintendo 3DS und des kommenden *Star Allies* für die Switch geht das im Falle von *Battle Royale* aber vollkommen in Ordnung. Allerdings hat mich das Gezeigte bis dato noch nicht vom Hocker gehauen – es ist eben ein *Kirby*-Duellspiel, wie man es ähnlich schon in zig Zusatz-Spielmodi in den *Kirby*-Titeln der letzten paar Jahre gesehen hat. Das wird bestimmt Laune machen, Potenzial für mehr als ein paar nette Runden zwischendurch sehe ich aktuell aber noch nicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Termin: 03. November 2017

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo anlässlich der Präsentation des Spiels veröffentlicht. Sie geben wieder, wie das fertige Spiel schlussendlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

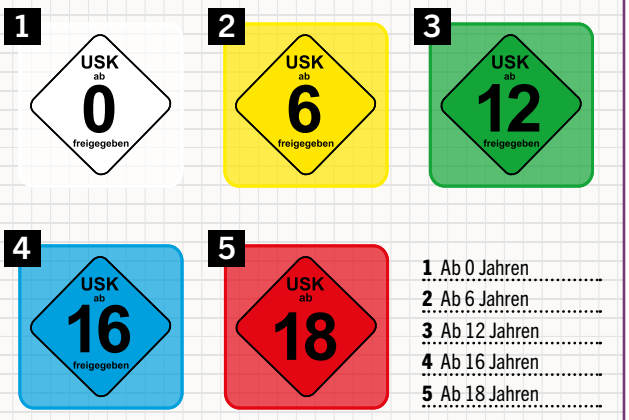
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

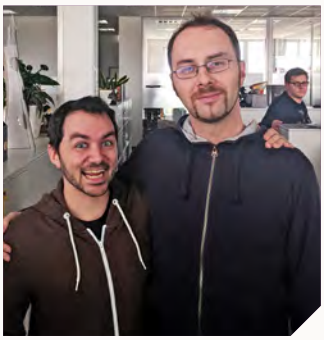
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Fire Emblem Warriors (Switch), Golf Story (Switch), Steamworld Dig 2 (Switch), Mass Effect: Andromeda (PS4)
Sieht gerade: Grimm – Staffel 5
Und sonst: Freue ich mich, dass einige ehemalige Redakteurskollegen zu dieser N-ZONE-Ausgabe beitragen konnten. Angesichts der (endlich mal wieder) vielen Tests, die aktuell anstanden, war ihre Hilfe aber auch bitter nötig. So erfolgreich kann es mit der Switch die nächsten Jahre gerne weitergehen!

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Picross S (Switch)
Sieht gerade: Filme im Flugzeug
Liest gerade: K. Dionne – Die Moortochter
Und sonst: Ich sitze gerade hier und sollte mich auf meinen Bali-Urlaub freuen, der in zwei Tagen beginnt. „Sollte" deswegen, weil der drohende Vulkan-Ausbruch auf der Insel die Urlaubsplanungen ganz schön durcheinandergewirbelt hat. Mal gucken, ob ich Sonne und Meer werde genießen können oder mir die Vulkanasche im Cocktail auf der Strandliege einen Strich durch die Rechnung macht.

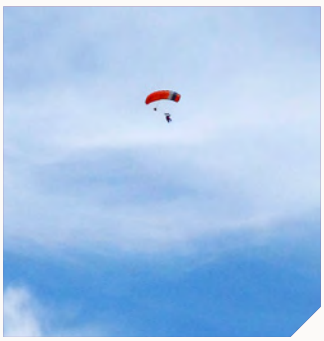
KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Afterbirth+ (Switch), Cuphead (Xbox One)
Liest gerade: Zwei Fremde im Zug – Patricia Highsmith
Und sonst: Ich habe nach einem Test im feinen Burger-Laden festgestellt: Steak esse ich gerne blutig, bei Burgern bleibe ich lieber bei medium. Ansonsten werde ich mich im eigenen Haushalt nun eine Weile mit französischem Gebäck beschäftigen, ich habe nämlich eine tolle Form für Madeleines geschenkt bekommen. Danke Mama!

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)

Spielt gerade: Metroid: Samus Reuturns
Sieht gerade: Stromberg (mal wieder)
Liest gerade: China Study (T. Colin Campbell), 1984 (George Orwell)
Und sonst: Kaum vorstellbar, doch in letzter Zeit habe ich tatsächlich sehr viel Spaß an echten Büchern. Also so richtig mit Farbe auf Papier gedruckt, nicht auf einem Kindle oder so was. Das war die letzten 15 Jahre nicht der Fall; zu Grundschulzeiten habe ich aber auch schon gern gelesen. Hach ja, der Herbst eben. Da macht Lesen gleich viel mehr Spaß.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)



Hört gerade: Motorpsycho – The Tower
Sieht gerade: Die andere Seite der Hoffnung
Liest gerade: Sy Montgomery – Rendezvous mit einem Oktopus
Und sonst: Ein seltsames Gefühl stellt sich ein, wenn man dabei zusieht, wie das eigene Kind in 4.000 Metern Höhe aus einem Flugzeug hüpft. „Weißt du überhaupt, was du mich die letzten Jahre gekostet hast?", will ich ihm noch zurufen. Aber dann verhindert ein Stück buntes Tuch ein Ende als blutiger Knochenbrei.

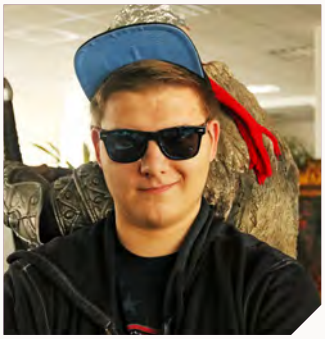
BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Doom (noch auf PC), Stellaris (PC mit 1.8-Update), Divinity: OS2 (PC – großer Gott, ist das gut!)
Sieht gerade: Das Formel-1-Rennen in Malaysia. Vielleicht wird's ja noch was.
Liest gerade: Das neue Album von 2 Steps from Hell: Unleashed!
Und sonst: Wer ein neues Auto hat, dem bieten sich zwei Wahlmöglichkeiten: ein Smaug-Tribal draufpacken oder kein Smaug-Tribal draufpacken. Mir scheint die einzig richtige Lösung auf diese Frage selbstverständlich zu sein.

MARCO CABBIBO (33, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Etrian Odyssey V (3DS), Fire Emblem Warriors (Switch) und mit seinem SNES Mini
Sieht gerade: Neues Zeug von den Jungs bei RedLetterMedia
Liest gerade: Alte Star-Wars-Romane
Und sonst: Nach einigen Monaten Absenz und einem kurzen Ausflug in die PR-Gefilde freue mich mich, wieder mal in der geliebten N-ZONE vertreten zu sein, wenn auch nur als freier Mitarbeiter. Ab November bin ich aber wieder als Journalist im Nürnberger Raum aktiv. Juchu!

PHILIPP BADER (18, Praktikant)



Spielt gerade: Horizon Zero Dawn (PS4), Mario & Luigi: Superstar Saga+B.S. (3DS)
Sieht gerade: Es (2017) im Kino
Liest gerade: Qualityland – Marc-Uwe Kling
Und sonst: Da ist auch schon der erste Monat rum, das ging ja schnell. Was ich in diesem ersten Monat bereits alles erleben und lernen durfte, ist einfach nur großartig. Ich freue mich sehr auf die verbleibenden Wochen und blicke dem Ende der Zeit jetzt schon mit Wehmut entgegen. Viel Spaß mit der neuen N-ZONE!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

	Benjamin Kegel	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Steamworld Dig 2	Steamworld Dig 2	TBoI: Afterbirth+	Steamworld Dig 2
FLOP-TITEL	-	Die Sportspiele	Fire Emblem Warriors	FIFA 18
Fire Emblem Warriors (Switch) ∅ Wertung: 5,75 // Test S. 34	Ich springe für Lukas ein und bekomme sofort ein *Dynasty Warriors*-Spin-off ab? Nun gut! Das Gameplay ist typisches *Dynasty*-Hack'n'Slash, garniert mit smarten Details, Spaß macht es vor allem durch die *FE*-Helden! **7**	Ich hatte mit *Hyrule Warriors* trotz der stumpfen Spielmechanik viel mehr und länger Spaß, als ich je gedacht hätte. Der *Fire Emblem*-Ableger spricht mich ebenfalls an, aber nicht ganz so sehr wie die *Zelda*-Variante. **7**	Stupide Klopperei mit *Fire Emblem*-Charakteren … mal scharf überlegen. Nein, da muss ich passen. Außerdem bin ich noch von der Stupidität von *Fate/Extella: The Umbral Star* aus der letzten Ausgabe geschädigt. **3**	*Hyrule Warriors* auf der Wii U war gar nett, mehr aber auch nicht. Zu *Fire Emblem* habe ich kaum Bezug (im Gegensatz zu *Zelda*). Ergo bietet mir dieses Spiel so überhaupt nichts, was ich möchte oder gerne spielen will. **6**
FIFA 18 (Switch) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 30	Sportspiele landen nur sehr selten in meinen Konsolen, an der Rundum-Qualität von *FIFA* gibt es aber nicht viel zu rütteln. Ich finde die *Pro Evolution Soccer*-Reihe noch etwas unterhaltsamer, sie hat einfach mehr Biss. **8**	Ich freue mich für alle Nintendo-Fans, die Sportspiele mögen, dass sie endlich mal wieder ein ordentliches *FIFA* für eine Nintendo-Konsole spendiert bekommen. Für mich ist das Sportspiel-Genre aber grundsätzlich nix. **4**	Ja super, Fußball. Juckt mich nicht, aber natürlich ärgerlich für alle Fans, dass die Nintendo-Variante mal wieder beschnitten daherkommt. Aber das kennt man inzwischen ja schon von der Wii und Wii U. **3**	Nicht falsch verstehen, für die Switch als Plattform ist *FIFA 18* extrem wichtig. Ich kann aber mit Fußball so absolut gar nichts anfangen, schaue nicht mal EM oder WM. Noch dazu ist die Switch-Version sehr abgespeckt. **6**
NBA 2k18 (Switch) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 32	Sieht auf der Switch echt nicht schlecht aus, mit PS4 und Xbox One kann der Port aber nicht ganz mithalten. Neben der Optik scheint mir auch die Technik bisweilen zu stottern, vor allem bei den Cutscenes. **7**	Ob es nun Fußball oder Basketball ist, macht für mich keinen Unterschied. Nur mit den arcadigen *Mario*-Sportspielen kann ich was anfangen. Aber auch bei *NBA 2k18* gilt: cool für Genre-Fans, dass die Switch-Fassung gut ist. **4**	Sportspiele interessieren mich nicht, aus diesem Grund habe ich zu *NBA2k18* rein gar nichts zu sagen. Ist im Endeffekt deshalb auch ganz egal, welche Ziffer ich unter diesen Textbatzen klatsche. **4**	Wie auch bei *FIFA 18* gilt: Richtig und wichtig, dass der Titel auch für die Switch kommt. Persönlich habe ich aber so gar keinen Zugang zu Basketball-Spielen oder zur realen Sportart. Bestimmt nett, aber leider nix für mich. **6**
Steamworld Dig 2 (Switch) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 42	Ein richtig klasse Teil, mit dem man jede Menge Spaß haben kann – vor allem zu diesem Preis. Manche Ausrüstungsgegenstände werden im Laufe des Spiels leider beinahe nutzlos, sonst aber rundum Daumen hoch! **9**	Der erste Teil war auf Wii U und 3DS schon richtig klasse, doch *Steamworld Dig 2* setzt in so ziemlich allen Belangen noch mal ordentlich eins drauf. Richtig großer Spaß, der sich zudem nicht unnötig zieht. Super! **9**	Eine tolle Fortsetzung: motivierend, kurzweilig und kreativ. Meiner Meinung nach sogar ein wenig besser als *Metroid*: *Samus Returns* für den 3DS aus der letzten Ausgabe. Aber das ist Geschmackssache. **8**	Ein richtig tolles Metroidvania! Und dann auch noch auf der Switch, auf deren Vorfahren das Genre größtenteils entstanden ist. Zudem mal wieder der Beweis, dass Inhalt und Gameplay wichtiger sind als bombastische Grafik. **8**
Mario & Luigi Superstar Saga … (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 52	Klar, das gute Stück ist „nur" ein leicht erweitertes Remake, das Original war aber bereits ein richtig feines Teil. Jetzt bekommt es auch noch eine hübschere Grafik und eine zusätzliche Minion-Storyline. Eher was für Erstkäufer. **8**	Da der GBA an mir vorbeigegangen ist, habe ich dieses feine Rollenspiel seinerzeit auch verpasst. Daher freue ich mich jetzt über die Neuauflage, auch wenn ich erst mal verzweifelt genug Freizeit dafür freischaufeln muss. **8**	Das Original hat mir damals gut gefallen, aber angesichts der aktuellen Spieleflut verbringe ich meine wertvolle Zeit lieber mit wirklich neuen Titeln als mit leicht aufgebohrten Klassikern wie etwa *Mario & Luigi*. **7**	Die GBA-Ära hat viele schöne Spiele hervorgebracht, eines davon ist das hier. Im neuerlichen Gewand und mit neuem Schergen-Modus macht das noch mehr Spaß als anno dazumal. Mario und Luigi sind ein super Team! **8**
Story of Seasons: Trio of Towns (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 56	Farm-Simulationsspiele sollen euer virtuelles Leben ja ein wenig entschleunigen, was vielleicht der Grund ist, warum der charmante Dauerspaßgarant *Trio of Towns* hier mit 1,5 Jahren Verspätung erscheint. **7**	Im Gegensatz zur *Harvest Moon*-Reihe bietet *Story of Seasons* nach wie vor guten Spielspaß auf der eigenen Farm. Gegen das fabelhafte *Stardew Valley* auf Switch stinkt's aber leider etwas ab, da hat Kollegin Katha Recht. **7**	Das Ein-Mann-Indie-Projekt *Stardew Valley* spielt in einer höheren Klasse. Das nette, aber vergleichsweise ideenlose und simple *Story of Seasons* kann da nicht ganz mithalten. Trotzdem solide Farm-Unterhaltung. **7**	Das Feld der Simulationsspiele ist groß und abwechslungsreich und erstreckt sich von grausig bis genial. *Story of Seasons: Trio of Towns* kann zum Glück eher im positiven Bereich eingeordnet werden. **7**

Tolle Prämien im Shop!

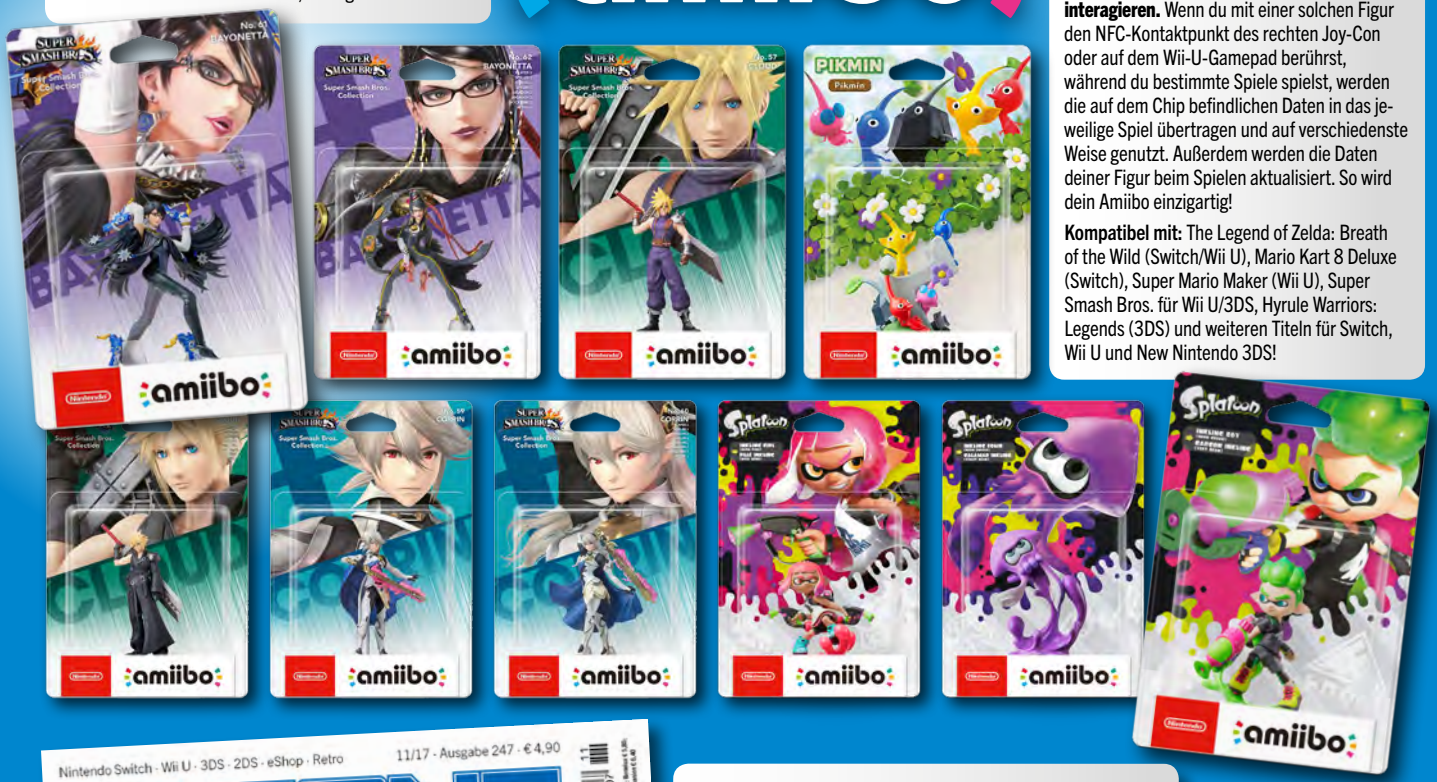
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 05. Oktober 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2017		
S. 76 NEU eSHOP Arcade Archives Mario Bros.	Hamster	27. September 2017
NEU eSHOP Astro Bears Party	Qubic Games	28. September 2017
S. 77 UPDATE eSHOP Beach Buggy Racing	Vector Unit	14. September 2017
NEU eSHOP Butcher	Crunching Koalas	28. September 2017
S. 48 Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
S. 58 NEU eSHOP Deemo	Flyhigh Works	28. September 2017
S. 38 Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	22. September 2017
S. 30 FIFA 18	Electronic Arts	29. September 2017
UPDATE eSHOP Golf Story	Sidebar Games	28. September 2017
S. 32 eSHOP NBA 2K18	2K Games	15. September 2017
S. 44 One Piece Unlimited World Red – Del. Ed.	Bandai Namco	29. September 2017
S. 77 NEU eSHOP Picross S	Jupiter	28. September 2017
Pokémon Tekken DX	Nintendo	22. September 2017
NEU eSHOP Quest of Dungeons	Upfall Studios	14. September 2017
eSHOP R.B.I. Baseball 17	MLBAM	05. September 2017
NEU eSHOP Robonauts	QubicGames	15. September 2017
S. 49 Schlag den Star – Das Spiel	bitComposer Int.	29. September 2017
S. 42 eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form	21. September 2017
S. 40 The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis/HeadUp	07. September 2017
S. 46 NEU eSHOP Thimbleweed Park	Terrible Toybox	21. September 2017
Oktober 2017		
UPDATE Axiom Verge	Thomas Happ Games	05. Oktober 2017
eSHOP Constructor	System 3	Oktober 2017
UPDATE eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	05. Oktober 2017
S. 34 Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
Let's Sing 2018	Koch Media	20. Oktober 2017
NEU eSHOP Lovers in a Dangerous Spacetime	Asteroid Base	03. Oktober 2017
Nights Of Azure 2: Bride Of The New Moon	Koei Tecmo	27. Oktober 2017
NEU eSHOP Ninja Shodown	Rising Star Games	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Oxenfree	Night School	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Rogue Trooper Redux	Rebellion	17. Oktober 2017
UPDATE Sine Mora EX	THQ Nordic	10. Oktober 2017
UPDATE eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	05. Oktober 2017
S. 12 Super Mario Odyssey	Nintendo	27. Oktober 2017
Syberia 1	Microids	20. Oktober 2017
UPDATE The LEGO NINJAGO Movie Video Game	Warner Bros. Int.	20. Oktober 2017
UPDATE eSHOP Tiny Barbarian DX	Nicalis	10. Oktober 2017
NEU eSHOP Völgarr the Viking	Crazy Viking	05. Oktober 2017
November 2017		
S. 08 L.A. Noire	Rockstar Games	14. November 2017
UPDATE Landwirtschafts-Simulator: Nintendo S. Ed.	Focus Home Intera.	07. November 2017
eSHOP Resident Evil Revelations	Capcom	28. November 2017
eSHOP Resident Evil Revelations 2	Capcom	28. November 2017
eSHOP Rime	Tequila Works	17. November 2017
NEU Snipperclips Plus	Nintendo	10. November 2017
Sonic Forces	Sega	07. November 2017
UPDATE The Elder Scrolls 5: Skyrim	Nintendo	17. November 2017
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
NEU eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	Winter 2017
UPDATE Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2017
eSHOP Battle Chef Brigade	Trinket Studios	Winter 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017
eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	Winter 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	2017
S. 18 NEU Doom	Bethesda	Winter 2017
NEU Dragon Quest Builders	Square Enix	Frühjahr 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	Nicht bekannt
Fe	EA Games	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
eSHOP Gear.Club Unlimited	Micdroids	01. Dezember 2017
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	2017/2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	Herbst 2017
S. 22 UPDATE Kirby Star Allies	Nintendo	Frühjahr 2018
Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	Winter 2017
Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	Herbst 2017
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2017
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP MXGP3	Milestone	Winter 2017

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Payday 2	505 Games	2017
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
eSHOP Poi	PolyKid	2017
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
S. 16 UPDATE Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
NEU Real Farm	Soedesco	2017/2018
Redout	Nicalis	2017
NEU eSHOP Riptide GP: Renegade	Vector Unit	Nicht bekannt
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
Rocket League	Psyonix	Winter 2017
NEU eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
NEU Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2017
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
eSHOP Super Meat Boy Forever	Team Meat	Frühjahr 2018
Syberia 2	Microids	Herbst 2017
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
NEU The Alliance Alive	Atlus	Frühjahr 2018
eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	Herbst 2017
The Longest Five Minutes	NIS America	2018
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
S. 19 NEU Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
eSHOP World to the West	Rain Games	2017
eSHOP Worms W.M.D.	Team 17	Winter 2017
WWE 2K18	2K Games	Herbst 2017
UPDATE Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	01. Dezember 2017
Yooka-Laylee	Team 17	2017
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

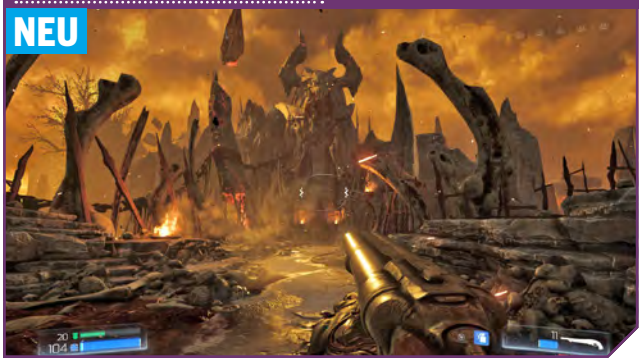
Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2017		
Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
NEU eSHOP Chew-Man-Fu (VC)	Konami	28. September 2017
NEU eSHOP China Warrior (VC)	Konami	28. September 2017
NEU eSHOP Shockman (VC)	Extreme	28. September 2017
Oktober 2017		
NEU eSHOP Double Dungeons (VC)	Extreme	05. Oktober 2017
Just Dance 2018	Ubisoft	26. Oktober 2017
NEU eSHOP Vigilante (VC)	Irem	05. Oktober 2017
NEU eSHOP Völgarr the Viking	Crazy Viking	05. Oktober 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
eSHOP World to the West	Rain Games	2017

DOOM (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Action **Termin:** Winter 2017

NEU



(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2017		
NEU eSHOP 36 Fragments of Midnight	Petite Games	21. September 2017
eSHOP Crystareino	Kemco	07. September 2017
NEU eSHOP Guide the Ghost	RCMADIAX	21. September 2017
S. 32 Metroid: Samus Returns	Nintendo	15. September 2017
Monster Hunter Stories	Capcom	08. September 2017
S. 74 eSHOP Pokémon Gold & Silber (VC)	Nintendo	22. September 2017
S. 50 Yo-kai Watch 2: Geistige Geister	Nintendo	29. September 2017
Oktober 2017		
Culdcept Revolt	NIS America	05. Oktober 2017
UPDATE eSHOP Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth	Deep Silver	17. Oktober 2017
S. 34 Fire Emblem Warriors	Nintendo	20. Oktober 2017
S. 54 Layton's Mystery Journey: K. u. d. V. d. M.	Level-5	06. Oktober 2017
S. 52 Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Sch.	Nintendo	06. Oktober 2017
S. 56 Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	13. Oktober 2017
NEU eSHOP Symphony of Eternity	Kemco	05. Oktober 2017
November 2017		
Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	November 2017
UPDATE Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth (Retail)	Deep Silver	03. November 2017
S. 23 UPDATE Kirby Battle Royale	Nintendo	03. November 2017
NEU New Style Boutique 3: Styling Star	Nintendo	24. November 2017
S. 20 Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Creeping Terror	Aksis Games	Herbst 2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
S. 21 NEU Mario Party: The Top 100	Nintendo	Januar 2018
Mighty No. 9	Comcept	2017
NEU eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Ed.	Mojang	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	Frühjahr 2018
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühjahr 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Animal Crossing	Nintendo	2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
S. 59 UPDATE Super Mario Run (Update)	Nintendo	29. September 2017
The Legend of Zelda	Nintendo	Winter 2017

SNIPPERCLIPS PLUS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 10. November 2017

NEU

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Action **Termin:** 2018

NEU

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 17. November 2017

UPDATE

MARIO PARTY: THE TOP 100 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Januar 2018

NEU

FIFA 18

Sportspiel Schluss mit den grausamen *Legacy Editions*! Nintendo-Zocker bekommen endlich ein gutes Fußballspiel, das vor allem im Handheld-Modus überzeugt.

Fußballfans, die ausschließlich eine Nintendo-Konsole daheim stehen haben, hatten es in den letzten Jahren ziemlich schwer. Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe mied die Hardware von Big N und Electronic Arts speiste Nintendo-Zocker mit den spielerisch und technisch vollkommen veralteten *Legacy Editions* ab. Nun möchte EA Sports diese Abzocke aber wieder gut machen und bringt ein echtes *FIFA 18* für die Switch heraus. Obwohl es das erste gute Nintendo-*FIFA* seit Ewigkeiten ist, darf man aber keine Fußball-Simulation auf aktuellem Standard erwarten, die mit den Fassungen für PC, PS4 und Xbox One gleichauf liegt.

Technisch nicht auf der Höhe

Vor allem technisch fällt die Switch-Version im Vergleich zu den anderen Fassungen ganz schön ab. Während auf den anderen Plattformen seit dem letzten Jahr die Frostbite-Engine zum Einsatz kommt, wodurch Stadien, Rasen, Trikots und Spieler viel detaillierter aussehen, ist *FIFA 18* auf der Switch ein Überbleibsel der Ignite Engine, welche zuletzt in *FIFA 16* verwendet wurde. Auf der Switch sieht *FIFA 18* dementsprechend aus wie die PC-Version des 16er Ablegers auf minimalen Details. Das ist zwar ein großer Sprung von den *Legacy Editions* nach vorn, dennoch ist die Switch natürlich zu mehr in der Lage. Wenigstens läuft das Spiel sehr flüssig. Nur in einige Zwischensequenzen haben sich ein paar Ruckler eingeschlichen. Während einem auf dem TV natürlich auffällt, wie detailarm *FIFA 18* auf der Switch im Vergleich zu den anderen Versionen ist, fällt das im Handheld-Modus weniger stark auf. Überhaupt ist dies die beste Variante, um *FIFA* zu spielen, da es hier auch absolut flüssig läuft. Die Grafik mag zwar etwas altbacken sein, dafür sind aber auch alle Lizenzen aus den anderen Versionen hier ebenfalls vorhanden. Ihr spielt also in vielen originalgetreuen Stadien mit voll lizenzierten Teams aus aller Welt und auch die Starspieler der jeweiligen Mannschaften wurden gut eingefangen. Erstmals in der Seriengeschichte ist sogar die dritte deutsche Liga komplett enthalten. Wenn ihr mögt, dürft ihr also Meppen, Jena und Co. im

FIFA 18 **kommt etwas texturarm daher und kann mit den anderen Konsolen nicht mithalten. Die Licht- und Schatten-Effekte sind jedoch gut gelungen.**

Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie ist auch die komplette dritte deutsche Liga spielbar. Ihr dürft also Meppen, Jena, Lotte und Co. zur Meisterschaft führen.

Die Abwehrreihen verschieben gut, lassen sich aber leider von schnellen Spielern viel zu häufig überlaufen.

Karriere-Modus bis zum Champions-League-Triumph führen. Schade ist jedoch, dass sowohl der Story-Modus The Journey als auch der Pro Club nicht enthalten sind. Online dürfen nur bis zu acht Spieler an einer Partie teilnehmen. Dafür ist aber natürlich das FIFA Ultimate Team dabei und wird euch Monate beschäftigen.

Mehr Arcade als Simulation

Auch spielerisch kann *FIFA 18* auf der Switch nicht mit den anderen Fassungen mithalten, bietet dennoch ein klar verbessertes Spielerlebnis, wenn man die *Legacy Editions* gewohnt ist. Während EAs virtueller Kick auf PC, PS4 und Xbox One ein sehr realistisches Spielgefühl vermittelt und auch taktische Tiefe besitzt, ist *FIFA 18* auf der Switch mehr als ein schneller und spaßiger Arcade-Kick zu betrachten. Die Verteidigung im Raum spielt kaum eine Rolle, es geht mehr um direkte Konfrontation in den Zweikämpfen. Hier vermittelt das Spiel auch ein gutes Gefühl für das Gewicht der sich beharkenden Spieler. Zudem verschieben die Abwehrreihen gut, lassen sich aber viel zu oft mit Dribblings von schnellen Spielern übertölpeln. Dennoch sind die Partien angenehm flott. Vor allem im Handheld-Modus macht das arcadige Gameplay richtig Spaß. Leider spielt sich *FIFA 18* auf der Switch nicht sonderlich abwechslungsreich, da die Angriffe eigentlich immer über die Mitte gehen. Flügelspieler und Außenverteidiger sind etwas lauffaul und bieten sich viel zu selten als Anspielstationen an. Spielt ihr doch mal auf außen, sind die Hereingaben ziemlich unplatziert und langsam, sodass kaum Gefahr im Strafraum aufkommt. Hier wünschen wir uns einen Patch, der sowohl an den Laufwegen als auch an der Präzision der Flanken feilt, da sonst die Motivation irgendwann auf der Strecke bleiben dürfte, wenn alle Spiele ähnlich ablaufen. Trotz seiner Fehler ist *FIFA18* auf der Switch ein launiger Arcade-Kick für zwischendurch und besser als jede der *Legacy Editions* vergangener Tage.

Christian Dörre

Die Zweikämpfe sind recht griffig, setzen aber zu sehr auf direkte Konfrontation. Dadurch ist das Spielgeschehen sehr arcadig.

MEINUNG
Christian Dörre

„Ordentliches Fußballspiel mit viel Action, aber wenig spielerischer Tiefe!“

Wer hauptsächlich auf dem Fernseher/Monitor zocken möchte und eine andere Konsole oder einen PC sein Eigen nennt, sollte *FIFA 18* nicht auf der Switch spielen. Die anderen Fassungen sind spielerisch und grafisch klar überlegen. Die Switch-Version zündet eher im Handheld-Modus. Das arcadige und schnelle Spielgefühl ist für unterwegs genau richtig und auf dem kleinen Bildschirm fällt auch die etwas altbackene Optik nicht so auf. Obwohl es mich ärgert, dass die Switch-Fassung nicht das gleiche (simulationslastigere) Gameplay bietet wie die anderen Versionen und auch inhaltlich etwas gekürzt wurde, bin ich aber einfach froh, dass diese Legacy-Edition-Abzocke ein Ende hat. *FIFA 18* ist auf der Switch wahrlich nicht fehlerfrei, aber trotzdem ein echt launiges Spiel.

FIFA 18

Termin: 29. September 2017
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Man erkennt Stadien, Trikots und Spielergesichter, dennoch ist der Titel arg texturarm. Die Spiele laufen stets flüssig, aber Zwischensequenzen ruckeln häufig.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Eine gelungene Musikauswahl trifft auf gute deutsche Kommentatoren und richtig starke Stadionatmosphäre mit verschiedenen Gesängen der Fans.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
An sich sehr eingängige Steuerung, allerdings verhindert ein kleiner Lag oftmals schnelles Kurzpassspiel.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (6 Stufen)
Mit den vielen Turnieren, Skill-Spielen und dem Karriere-Modus könnt ihr euch lange beschäftigen. Leider fehlt der Story-Modus namens The Journey .

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-4
Alleine Ultimate Team hält euch ewig auf Trab. Blöd ist aber, dass man nicht Leute aus der Freundesliste einladen darf und der Pro-Club fehlt.

PRO / CONTRA
- ✚ Kurzweiliges Arcade-Gameplay
- ✚ Im Handheld-Modus absolut flüssig
- ✚ Großer Umfang, viele Lizenzen
- ✚ Tolle Stadionatmosphäre
- ➖ Leichter Eingabe-Lag
- ➖ Lahme Flanken, teils umständliche Laufwege
- ➖ Kein The Journey, keine Pro Clubs
- ➖ Spielerisch nicht sehr abwechslungsreich

WERTUNG/FAZIT

77

„Launiger Kick für zwischendurch, es fehlt aber an Abwechslung und taktischer Tiefe.“

Dunkings werden spektakulär in Szene gesetzt. Blind zum Korb zu stürmen, führt jedoch meist zum Ballverlust. Ihr müsst die Räume freispielen und suchen.

NBA 2K18

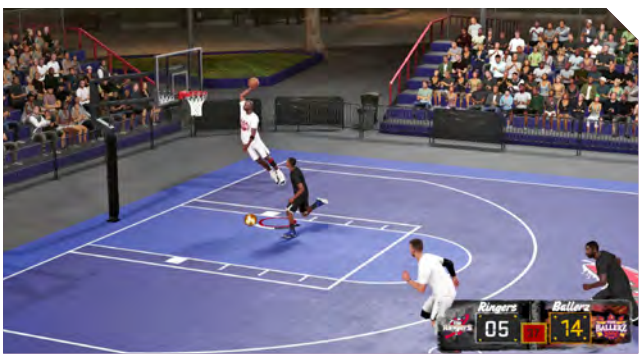
Sportspiel Der König der Sportspiele gibt sich auch auf der Switch keine Blöße.

Die *NBA 2K*-Reihe sammelt seit Jahren, Auszeichnungen und Traumwertungen und auch in diesem Jahr gibt sich die Basketball-Simulation spielerisch keine Blöße. Allerdings könnte *NBA 2K18* seine Fans dennoch ein wenig vor den Kopf stoßen, denn der Titel versucht euch ständig dazu zu verleiten, mehr als den Kaufpreis zu bezahlen, indem er euch andauernd die möglichen Mikrotransaktionen vor die Nase hält.

Willkommen in der Nachbarschaft

Wer die Serie schon etwas länger spielt, wird direkt zum Spielstart ein wenig stutzig, denn beim Erstellen eures Charakters für den Karriere-Modus stehen euch gerade mal fünf Frisuren und keinerlei Bärte zur Verfügung. Dazu gibt es den Hinweis, dass man in einem Barber-Shop mehr haarige Individualisierungen kaufen kann. Startet man den Modus schließlich, kommt man nach dem Intro in eine Hub-Welt, die sich über mehrere Straßenecken erstreckt. In diesem Jahr wurden nämlich Karriere, Individualisierungsmenü, Online-Hub und Pro-Am zusammengelegt. In dieser Nachbarschaft dürft ihr ins Trainings-Zentrum eures Teams gehen, eure Eigenschaften im Fitnessstudio aufleveln oder eben auch in verschiedenen Läden Klamotten shoppen oder euch beim Frisör die Matte kürzen, verlängern oder färben lassen. Die Individualisierungsmöglichkeiten kosten aber nun – genau wie verschiedene Skill-Punkte – alle die virtuelle Währung VC. Zwar bekommt ihr nun pro gespieltem Match 500 davon plus Boni, womit ihr euch schneller aufleveln könnt als in den Vorgängern, dennoch steht man gerade zu Anfang oftmals vor der Entscheidung, ob man nun auf Fähigkeiten oder auf eine Frisur, eine Tätowierung oder hübsche Kleidung verzichtet. Mehr VC darf man natürlich jederzeit für echtes Geld im Online-Store kaufen und wenn man sieht, dass bereits kurz nach dem Release zahlreiche Zocker mit coolen Klamotten sowie 90-Plus-Wertungen herumspazieren, im Spiel aber über ihre eigenen Füße stolpern, ist davon auszugehen, dass das Modell von 2K voll aufgeht. Obwohl man sich auch selbst das nötige Kleingeld erspielen kann, ist dies vor allem zu Beginn der Karriere nervig, da man sich wie in einer Zwei-Klassen-Gesellschaft vorkommt. Ansonsten ist die Zusammenlegung der verschiedenen Modi und Optionen aber gut gelungen, obwohl die Spielwelt ein wenig leer wirkt und die Wege zu den verschiede-

Jede Mannschaft agiert nach dem realen Playbook des Teams. Dadurch spielen sich die Matches enorm abwechslungsreich und machen immer Spaß.



Wer Lust auf Action hat, geht auf den Street-Court und stellt sich eine Mannschaft aus Starspielern sämtlicher NBA-Epochen zusammen.

nen Shops schon mal etwas lang ausfallen. Insgesamt ist die Story durchaus gelungen. Ihr schlüpft diesmal in die Rolle des jungen DJ, der bei einem Straßen-Turnier so sehr überzeugt, dass ihn ein NBA-Team unter Vertrag nimmt. Die Charaktere sind zwar recht albern und die Dialoge oftmals hart an der Schmerzgrenze, doch das ist man ja von der Reihe gewohnt und unterhaltsam ist die Geschichte allemal. Nur auf DJs nervige Mitbewohnerin hätten wir verzichten können.

***NBA 2K18* ist kein Arcade-Game! Wer die Defense vernachlässigt und nicht geschickt blockt sowie Laufwege zustellt, hat schnell das Nachsehen.**

Spielerischer Volltreffer

Doch so doof wir die angepriesenen Mikrotransaktionen auch finden, *NBA 2K18* ist ein fantastisches Spiel geworden. Es gibt wohl keinen anderen Titel, der in Sachen TV-Präsentation, Bewegungsabläufe und Spielintelligenz so nah an den realen Sport herankommt. Die Zuschauer machen auf den Rängen richtig Stimmung, die Kommentatoren analysieren korrekt, was gerade auf dem Court passiert, und Interviews zwischen den Vierteln sowie Vorberichterstattungen und Halbzeit-Shows sorgen zusammen mit der grandiosen Grafik dafür, dass man teilweise Spiel und TV-Übertragung nicht auseinander halten kann.

Doch auch spielerisch bewegt sich die Reihe noch einmal vorwärts. Die in den Vorgängern schon eleganten Animationen wurden überarbeitet und wirken nun noch realistischer. Überhaupt ist das Spielgefühl überragend. Man erkennt auf den ersten Blick die Eigenheiten der Teams, da ihre Spielweise korrekt auf ihre realen jeweiligen Playbooks ausgelegt ist. Dadurch spielt sich fast kein Match wie das andere. Mal liefern sich die Teams einen offenen Schlagabtausch, mal liefern sie sich echte Abwehrschlachten, mal eine ausgewogene Mischung aus beidem. Dank der tollen Bewegungsabläufe und der realistischen Ballphysik entstehen auch immer wieder überraschende Situationen. Kurz gesagt: Das Spiel wird nie langweilig. Anfänger sollten sich allerdings durch die zahlreichen gut erklärten Tutorials arbeiten, da *NBA 2K18* eben eine richtige Simulation ist, die euch zwingt, Spielsituationen richtig zu lesen und auch vernünftig zu verteidigen. Andernfalls habt ihr in den höheren Schwierigkeitsstufen kaum eine Chance.

Wer es ein wenig arcadiger mag, darf aber auch auf einem Street-Court ein paar Bälle werfen. Hier kann man von einem 1 gegen 1 bis zu einem 5 gegen 5 alles spielen und sogar frei aus allen möglichen Spielern sein Team zusammenstellen. Curry zusammen mit LeBron, Jordan, Magic Johnson und Kobe? Kein Problem! Zudem dürft ihr den Liga-Wettbewerb spielen oder gleich die gesamte Kontrolle über ein Franchise übernehmen und es zum Erfolg führen. Für Nostalgiker stehen außerdem etliche klassische und All-Star-Teams zur Auswahl. Wer also schon immer mal wissen wollte, wie sich beispielsweise die 96er Bulls gegen die Celtics von 1968 so schlagen würden, darf dieses Duell selbst spielen. Umfang, Präsentation und vor allem das Gameplay sind auch in diesem Jahr mal wieder allererste Sahne. *NBA 2K18* ist trotz unnötiger Mikrotransaktionen ganz klar das beste und realistischste Sportspiel auf dem Markt.

Christian Dörre

Im Karriere-Modus übernehmt ihr die Rolle des jungen DJ, levelt seine Fertigkeiten auf und führt ihn zum Ruhm.

MEINUNG
Christian Dörre

„Doofe Mikrotransaktionen, aber fantastisches Gameplay – ein Muss für NBA-Fans!“

Ich bin eigentlich nicht der größte Basketball-Fan, doch bei der *NBA 2K*-Reihe fiebere ich dennoch jedes Jahr mit. Bei jedem Titel der Reihe denkt man sich, dass es eigentlich doch gar nicht mehr besser geht, und doch gelintgt es den Entwicklern in jedem Jahr wieder auf's Neue zu begeistern. Man glaubt gar nicht, wie sehr sich die verfeinerten Animationen noch mal positiv auf das Spielgefühl auswirken. In Sachen Atmosphäre ist der Titel eh über jeden Zweifel erhaben. Näher an eine TV-Übertragung kommt kein anderes Sportspiel. So sehr mich *NBA 2K18* aber auch begeistert, die angepriesenen Mikrotransaktionen haben mich genervt. Klar, man kann alles selbst freispielen, aber es kommt einem oft so vor, als ob 2K einem am liebsten die Geldbörse abnehmen würde.

NBA 2K18

Termin: 19. September 2017
Hersteller: 2K Games
Entwickler: Visual Concepts
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
900p/720p bei stabilen 30 fps. Tolle Lichteffekte und Arenen sowie schön modellierte Charaktermodelle. Nicht ganz so detailliert wie auf den anderen Konsolen.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ganz große Klasse. Der Hip-Hop-lastige Soundtrack passt hervorragend, die Zuschauer machen mächtig Stimmung und die Kommentatoren sind super.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Leicht zu erlernen, schwierig zu meistern. Die Steuerung geht gut von der Hand, ist aber dennoch komplex.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Ob ihr nun mit legendären Teams spielt, den Karriere-Modus zockt oder ein Franchise übernehmt – der Titel bietet Spielspaß für Monate.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-10 **Spieler offline:** 2-4
Online sind normale Matches möglich oder es wird nur ein einzelner Spieler gesteuert. Leider zickt die Verbindung zu den Servern oftmals herum.

PRO / CONTRA
- ✚ Grandioses Spielgefühl
- ✚ Detailreiche Grafik
- ✚ Fantastische TV-Atmosphäre
- ✚ Netter Story-Modus
- ✚ Tolle Animationen
- ✚ Sehr gute (englische) Kommentatoren
- ✚ Läuft auch im Handheld-Modus flüssig
- ➖ Teils arg nervige Charaktere im Story-Modus
- ➖ Anbiedern von Mikrotransaktionen

WERTUNG/FAZIT

90

„Ein fantastisches Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation.“

FIRE EMBLEM WARRIORS

Action Eine Welt ist nicht genug: Nach dem großen Erfolg von *Hyrule Warriors* soll der Siegeszug jetzt mit *Fire Emblem Warriors* fortgeführt werden.

Als Prinz oder Prinzessin führt man heutzutage schon ein recht angenehmes Leben. In eine reiche Dynastie hineingeboren, gehören finanzielle Sorgen frühzeitig der Vergangenheit an. Stattdessen macht sich der moderne Adel als Sonderbotschafter einen Namen, versucht sich selbst in der Politik oder entwirft eigene Handtaschen-Kollektionen. Auch die Zwillingsgeschwister Lianna und Rowan aus der Königsfamilie des Reiches Aytolis führen ein sorgenloses Dasein und sehen sich mit keinerlei Gefahr konfrontiert, an der sie ihr jahrelanges Training mit dem Schwert messen könnten. Bis zu jenem Tage, als über dem Schloss aus dem Nichts mysteriöse Portale erscheinen und eine Schar an Monstern die Festung stürmt. Während Lianna und Rowan mit ihrem Mentor Darios gerade noch die Flucht gelingt, schaut es für die Königin weit weniger gut aus. Sie schafft es gerade noch, ihren Kindern den Königsschild zu überreichen – ein mächtiges Artefakt, mit dem sich das Böse aus dem Reich wieder vertreiben lassen soll.

Nein, die kennt man wirklich noch nicht: Dreh- und Angelpunkt der Story ist das Geschwisterpärchen Lianna und Rowan.

Auf Link folgt Ike

Fans der langlebigen Taktik-RPG-Serie *Fire Emblem* dürften mit dieser Art Item bestens vertraut sein, spielt das gleichnamige Objekt doch in so ziemlich allen bisher veröffentlichten Teilen eine zentrale Rolle. Gleichzeitig verrät das „Warriors“ in dem Titel aber, dass

INFO ZUR 3DS-VERSION

Fire Emblem Warriors **erscheint zeitgleich für Switch und New 3DS, letztere Version stand uns bis zum Redaktionsschluss aber nicht zur Verfügung. Den Nachtest lest ihr daher in der kommenden Ausgabe.**

Die Hauptkampagne von *Fire Emblem Warriors* enttäuscht leider ein wenig durch generische Charaktere und eine zu vorhersehbare Geschichte.

Sobald ihr 1.000 Gegner besiegt habt, erscheint Anna auf der Karte und bietet euch Gegenstände an. Der Soldat links scheint aber etwas dagegen zu haben.

es bei diesem Ableger vor allem spielerisch große Abweichungen zu den altbewährten Strategiespielen gibt. Wie schon bei *Hyrule Warriors* aus dem Jahr 2014 hat der Entwickler Team Ninja Szenario und Charaktere der *Fire Emblem*-Serie mit dem Gameplay der *Dynasty Warriors*-Saga vermischt. Vorausschauend den nächsten Zug planen und sich dabei alle Zeit der Welt lassen ist bei *Fire Emblem Warriors* nicht drin. Auf dem Tagesplan stehen dagegen ausufernde Massenschlachten, in denen gerne mal 2.000 bis 3.000 Feinde ins Gras beißen.

Schicksalhaftes Erwachen

Lianna und Rowan sind allerdings nicht die einzigen, die sich der Dämoneninvasion in den Weg stellen. Im Laufe des Spiels schließen sich euch nämlich bekannte Helden aus anderen *Fire Emblem*-Titeln an, die aus zunächst unbekannten Gründen allesamt in eurer Welt gestrandet sind. Ein gut gemischtes Best-of solltet ihr jedoch nicht erwarten. Der Großteil der Figuren stammt aus den jüngeren Ablegern der Serie, also *Awakening* und *Fates* für den Nintendo 3DS. Einzelne Fan-Favoriten wie Marth und Tiki (*Shadow Dragon*) oder Lyn (*Blazing Blade*) haben aber auch ihren Weg ins Spiel gefunden. Hinsichtlich der Story enttäuscht *Fire Emblem Warriors* leider ein wenig, sowohl beim Inhalt als auch der Erzählweise. Der altbekannte Plot rund um einen uralten Drachen, den böse Fraktionen wiedererwecken wollen, reißt schon bei den Hauptspielen der Serie keinen mehr wirklich vom Hocker. Viele der ikonischen Charaktere spielen inhaltlich zudem kaum eine Rolle und verweilen in den Zwischensequenzen meist in der zweiten Reihe. Auch die beiden Zwillings-Hauptfiguren bleiben im Handlungsverlauf erschreckend blass und strotzen nur so vor generischen Klischees. Eine spannende Geschichte muss nicht unbedingt zu den Stärken eines Crossover-Titels gehören, hier wäre aber dennoch deutlich mehr drin gewesen. Bei *Hyrule Warriors* hat es doch ebenfalls ganz gut funktioniert.

Befehl ist Befehl

Auch wenn *Fire Emblem Warriors* ganz klar ein Action-Spiel ist: Ganz ohne Taktik geht es in dem Spin-off aber dann doch nicht. Bevor die Schlacht überhaupt beginnt, dürft ihr euch auf einer Übersichtskarte ein Bild von der Lage machen, Helden auswählen und diesen anschließend Befehle erteilen. Ein gut ausbalancierter Mix aus verschiedenen Charakterklassen ist bei jeder Heerschau Pflicht, denn das aus *Fire Emblem* bekannte Waffen-Dreieck hat es auch in den *Warriors*-Ableger geschafft. Axtträger etwa genießen große Vorteile gegenüber Truppen mit Speeren, schwächeln dafür aber im Duell mit Schwertkämpfern. Vor- und Nachteile dieser Art werden jederzeit auf der teils etwas unübersichtlichen Karte angezeigt, sodass ihr schnell reagieren und in Gefahr geratene Charaktere abziehen könnt. Wem das nicht fix genug geht, kann auch per Tastendruck direkt selbst die Kontrolle über den in Not geratenen Charakter übernehmen und ihn in eine sichere Gegend steuern.

Auf dem Papier klingt dieses Feature mit mehreren spielbaren Figuren pro Schlacht sehr ausgeklügelt und hat definitiv seine Vorteile, leidet aber an einigen Unstimmigkeiten seitens der KI. Immer wieder kommt es

◆ Wie auf dem Handheld: Jede Pixelfigur stellt eine Schlacht dar, die ihr für euch entscheiden müsst. Die Aufmachung ist aber nicht ganz so charmant wie in *Hyrule Warriors*.

Der gelbe Kringel verrät es: Gegen diesen Pegasusritter hat Erzritter Frederick im Kampf einen gewaltigen Vorteil.

Alle Soldaten fliegen hoch! Normales Fußvolk sieht gegen euch kein Land, wohl aber ihre Kommandanten – sofern denn die Charakterklasse stimmt.

nämlich vor, dass Helden die von euch zugewiesenen Missionen nicht pflichtbewusst erfüllen oder gegnerische Kommandeure nicht zur Strecke bringen – obwohl sie den Klassenvorteil klar auf ihrer Seite haben. Oftmals nehmen sie auf ihrem Weg zum Ziel auch Umwege in Kauf, woraufhin man genervt selbst die Kontrolle übernehmen muss. Richtig lästig wird es bei Missionen, bei denen bestimmte Charaktere bis zum Ende der Schlacht beschützt werden müssen, aber trotz der zwei extra zugewiesenen Leibwächter immer wieder in Lebensgefahr geraten. Aufgrund eines schon in *Hyrule Warriors* enthaltenen Designfehlers erfahrt ihr von diesen Umständen womöglich erst zu spät: Sämtliche Nachrichten und Dialoge werden euch nämlich der Reihe nach vorgetragen. Nicht selten passiert es, dass ihr etwa schon 2.000 Gegner auf eurem Konto habt und erst dann die Message „1.500 Gegner besiegt“ aufploppt.

Wie durch Butter

Mit einer solchen Anzahl an niedergemähten Feinden bewegt ihr euch bei *Fire Emblem Warriors* übrigens gerade mal im durchschnittlichen Bereich, denn das Spiel wirft euch tatsächlich Tausende von Soldaten vor die Klinge. Ein Glück, dass es wie schon bei *Hyrule Warriors* äußerst befriedigend ist, sich mit spektakulären Combo-Angriffen durch die Massen zu schnetzeln und feindliche Gebiete einzunehmen. Stellen normale Soldaten nicht wirklich eine Bedrohung dar, sind lediglich feindliche Helden und Kommandanten eine Herausforderung für euch – natürlich je nach Klasse und Stufe. Nicht nur steigen eure Charaktere im Level auf, mit erbeuteten Materialien dürft ihr auch eure Combos erweitern, die Abwehr gegen bestimmte Attacken erhöhen und einzigartige Fähigkeiten freischalten. Letzteres funktioniert aber nur, wenn eure Helden sich untereinander gut verstehen und ihr Beziehungsrang steigt. Mit anfänglich 25 Charakteren habt ihr also schon jede Menge Beziehungsarbeit zu leisten. Mit künftigen DLCs wird sich der ohnehin schon große Umfang nur noch vervielfachen.

Geschichte wiederholt sich

Abgesehen vom Story-Modus dürft ihr im Historischen Modus euer Können unter Beweis stellen und legendäre Kämpfe aus vergangenen *Fire Emblem*-Titeln nachspielen – beispielsweise jene Schlacht aus *Fates*, in der sich Corrin zwischen seinen beiden Familien aus Nohr und Hoshido

Mit dem nötigen Kleingeld könnt ihr Charaktere problemlos aufleveln. Eine Verbesserung der Klasse ist jedoch nur mit seltenen Meistersiegeln möglich.

Immer den Pfeilen nach: Mit den Truppen im südlichen Bereich der Festung hat eure Figur keine Probleme. Im oberen Abschnitt sieht das schon anders aus.

Die verschiedenen Super-Attacken sind sehr effektiv, ihre Startanimationen können auf Dauer aber schnell nervig werden.

entscheiden muss. Auf der Übersichtskarte verteilte Pixelfiguren stellen in diesem Fall ein Gefecht dar, in dem ihr verschiedenste Bedingungen erfüllen müsst. Viele davon sind klar für hochstufige Charaktere vorgesehen, weswegen ihr viele dieser nach und nach freischaltbaren Karten erst später erfolgreich beenden könnt. Gerade bei der Aufmachung kam der Abenteuer-Modus aus *Hyrule Warriors* mit seinem 8-Bit-Stil aber sympathischer rüber, ebenso wie die deutlich farbenfroheren Menüs im Kontrast zum metallisch-kühlen Design von *Fire Emblem Warriors*.

Einen Schritt voraus ist der neueste Ableger aber bei der technischen Ausführung. Logisch, immerhin sind beide Titel auf unterschiedlichen Konsolen veröffentlicht worden. Loben muss man die Entwickler für die durchgängig saubere Bildrate, selbst bei sehr vielen Figuren auf dem Bildschirm trotzdem. Erkauft wird die konstante Framerate aber mit einer eher bescheidenen wie zweckmäßigen Grafik und den plötzlich aus dem Nichts auftauchenden Gegnermassen – fast schon ein Markenzeichen der *Warriors*-Titel. Selbst im Handheld-Modus geht die Engine des Spiels nicht in die Knie, die Übersichtskarte allerdings ist jedoch in beiden Ansichten viel zu klein geraten, weshalb man stets ins Pausemenü wechseln muss. Die Sounduntermalung setzt, wie zu erwarten war, auf bekannte Jingles und metal-lastige Remixes. Passable englische Sprecher gehen dem Spieler aber vor allem in den Menüs auf die Nerven, wo sie jede Bestätigung nicht unkommentiert lassen können. Da war uns der schweigsame Link deutlich lieber, dessen *Warriors*-Ausflug im Direktvergleich einen Tick runder ausgefallen ist. Auch wenn *Fire Emblem Warriors* immer noch ein gelungener Action-Titel ist, bleibt festzuhalten, dass Nintendo bei *Hyrule Warriors* sorgsamer darauf geachtet hat, was die Entwickler mit der kostbaren Marke angestellt haben. **Marco Cabibbo**

Die Charaktermodelle im Spiel sind durchweg gelungen und stehen dem Originaldesign in keinster Weise nach.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nicht so imposant wie *Hyrule Warriors*, aber dennoch sehr durchschlagskräftig."

Ich hatte es schon befürchtet: Zum Großteil zelebriert *Fire Emblem Warriors* nur die jüngsten Titel von Nintendos altehrwürdiger Strategie-Reihe. Ein umfassendes Best-of der verschiedensten *Fire Emblem*-Titel wird das Spiel wohl erst nach Veröffentlichung der bereits angekündigten DLC-Welle werden. Wer *Awakening* oder *Fates* mochte und sich gerne durch Massen von Gegnern durchschnetzelt, wird mit diesem Titel von Anfang an seine helle Freude haben. Einige Designschnitzer sorgen letzten Endes aber dafür, dass die zweite *Warriors*-Kollaboration mit Nintendo nicht ganz so rund geworden ist wie das famose *Hyrule Warriors*. Trotzdem werde ich mich noch das eine oder andere Mal mit Cordelia in die gegnerischen Massen stürzen und Kontrahenten zum Duell herausfordern.

Fire Emblem Warriors

Termin: 20. Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Team Ninja
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Technisch sauber, aber unspektakulär und mit typischen *Warriors*-Problemen behaftet.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Einige Remixes wissen zu gefallen, auch die Soundeffekte im Kampf kommen schön wuchtig rüber. Die Sprecher sind allenfalls okay.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Übersichtskarte wirkt leicht konfus, ansonsten ist die Bedienung gut gelungen. Bei berittenen Einheiten zickt aber die Kamera.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Ist die Story einmal durchgespielt, laden zusätzliche Szenarien und Gefechte zum Weiterspielen ein.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Vor jeder Schlacht kann auf Knopfdruck ein zweiter Spieler mit einsteigen.

AMIIBO 5
Fünf Mal pro Tag erhaltet ihr mit verschiedenen Amiibo kleine Boni. Schon ein wenig dürftig.

PRO / CONTRA
- + Imposantes Massenschlacht-Gameplay
- + Viele Inhalte zum Freispielen
- + Unkomplizierte Steuerung
- + Zusätzliche Szenarien im Historischen Modus
- − Übersichtsprobleme durch Kamera und Karte
- − Grafisch größtenteils eher zweckmäßig
- − KI von Verbündeten nicht immer zuverlässig
- − Enttäuschende Story der Hauptkampagne

WERTUNG/FAZIT

78

„Imposante wie thematisch passende Schlachtplatte mit ein paar kleinen Mängeln."

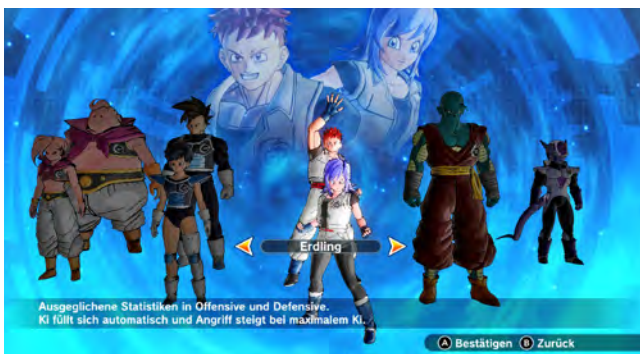
DRAGON BALL XENOVERSE 2

Action Wie wäre das: Werdet Zeitsoldat! Dieser Job in *Dragon Ball Xenoverse 2* hat allerdings mit seinem realen Pendant herzlich wenig zu tun – zum Glück!

Wo eine Konsole, da ist *Dragon Ball* nicht weit. Die Manga- und Anime-Hitserie aus den 90ern ist offensichtlich immer noch so gefragt, dass sich die dazugehörigen Spiele wie geschnitten Brot verkaufen. *Xenoverse 2* knüpft an die im Vorgänger etablierte Geschichte an. Ihr müsst diesen Titel aber nicht unbedingt kennen, um euch zurechtzufinden, Hintergrundwissen zu Handlung und Darstellern der *Dragon Ball*-Saga hingegen sind ein Muss, sonst versteht ihr nur Bahnhof.

Habt ihr etwas Zeit?

Anstatt erneut die schon tausendmal erzählte Story rund um den Kampf zwischen Son Goku und diversen Bösewichten runterzubeten, greift ihr als sogenannter Zeitsoldat in die etablierte Handlung ein. Unholde versuchen, die Geschichte zu ändern – damit die Zeitlinie wieder richtig läuft, müsst ihr euch in die wichtigsten Kämpfe des Epos einmischen. Dazu nutzt ihr keinen namhaften Helden, sondern erstellt einen eigenen Charakter. Dieser darf Mann oder Frau, Erdling, Saiyajin, Namekianer, Majin oder Angehöriger der Freezer-Rasse sein. Klamotten, Gesicht und Talentverteilung liegen ebenfalls in eurer Hand. Durch erfolgreich abgeschlossene Quests verdient ihr euch eure Sporen als Zeitsoldat und Erfahrungspunkte, die ihr in eure Attribute investiert. Wer lieber aus der Ferne angreift, stärkt zum Beispiel sein Ki. Zusätzlich verdient ihr Geld, Materialien und Objekte – sogar Dragonballs! Wenn ihr alle sieben habt, dürft ihr euch natürlich etwas wünschen. Zu tun ist für euch als Zeitsoldat jedenfalls eine Menge, neben der Story, in der ihr euren selbster-



Die fünf unterschiedlichen Rassen starten mit verschiedenen Basiswerten. Namekianer sind Zwitter – deshalb steht nur ein Geschlecht zur Auswahl.

Die Optik des Spiels ist an vielen Stellen karg und lässt eher an vergangene Generationen als an moderne Technik denken.

In den sogenannten Parallel-Quests erlebt ihr Momente der Geschichte aus neuen Perspektiven.

stellten Helden verkörpert, könnt ihr die 100 sogenannten Parallel-Quests in Angriff nehmen. Dabei erlebt ihr spezielle Momente der Saga mit anderen Charakteren, einige dieser Aufgaben waren in ähnlicher Form bereits im Vorgänger enthalten. Da es sich bei *Xenoverse 2* um ein Spiel mit Online-Komponente handelt, habt ihr – eine Internetverbindung vorausgesetzt – jederzeit die Möglichkeit, mit anderen Spielern loszuziehen (etwa, um spezielle Raids oder besonders harte Bosse in Angriff zu nehmen) und eure Kräfte in Duellen zu messen. Als Treffpunkt dient die Stadt Conton City, die deutlich größer ausfällt als das Pendant aus dem Vorgänger. Hier kauft ihr ein, spielt Minispiele, trefft euch mit anderen Spielern und unterhaltet euch mit NPCs.

Fast wie im Fernsehen

Die Kämpfe in *Xenoverse 2* haben sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert und fangen die Action der Original-Vorlage einwandfrei ein. Im Vergleich zu einem vollblütigen Prügelspiel kommt die Spieltiefe etwas zu kurz. Die Spezialattacken der Heldenriege, vom Kamehameha bis zur Neo-Kiku-Kanone, sehen eindrucksvoll aus und das Aneinanderreihen von Kombos bereitet Freude. In gewissen Momenten wird das Gekloppe dennoch langweilig, etwa, wenn der jeweilige Feind ohnehin keine Chance hat oder man die Mission bereits aus dem Vorgänger kennt. Immer wieder negativ fällt in den Kämpfen die Kamera auf: Oft kommt die virtuelle Linse nicht hinterher oder erschwert durch ungünstige Winkel die Übersicht. Allgemein ist die Technik nicht gerade auf dem aktuellen Stand, die an sich hübsche Cel-Shading-Grafik wird regelmäßig von flimmernden Linien entstellt, die Umgebungen wirken leer und trist. Dafür sind die Animationen und Figurenmodelle gut gelungen und entsprechen der Vorlage. Obwohl *Dragon Ball Xenoverse 2* deutliche MMO-Anleihen birgt, müssen reine Solospieler keinen Bogen um den Titel machen. Ein Teil der Optionen wie Online-Koop oder -Versus-Modi sowie etwas Langzeitmotivation fallen offline natürlich weg. **Katharina Reuß**

Man sollte schon fit sein in der *Dragon Ball*-Geschichte, wenn man der Handlung folgen will.

MEINUNG
Katharina Reuss

„Ordentliche *Dragon Ball*-Unterhaltung, ist aber ein bisschen eingestaubt.“

Ein Wort der Warnung an alle Gegner von kostenpflichtigem DLC: Wenn ihr alle Erweiterungspakete mit Charakteren, Missionen und Ausrüstungsgegenständen mit auf die Rechnung setzt, werdet ihr mindestens (!) 30 weitere Euro berappen müssen. Wirklich eine hässliche Sache, aber lasst euch gesagt sein: Ihr braucht den Kram nicht, *Xenoverse 2* ist auch ohne Zusätze relativ umfangreich. Ungefähr 20 Stunden lang wird euch das Dasein als Zeitsoldat beschäftigen. Ja, das zieht sich mitunter ganz schön. Beinharte Fans des Vorgängers und des Ausgangsmaterials im Allgemeinen dürfte das wenig stören – und irgendwie muss man die Zeit ja rumkriegen, bis *Dragon Ball Fighter Z* rauskommt, nicht wahr? Hoffentlich erscheint das auch auf der Switch …

Dragon Ball Xenoverse 2

Termin: 22. September 2017
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Dimps
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Die Charaktere sehen gut und originalgetreu aus, allerdings wirkt die Optik insgesamt altbacken und die Welt leer. Im Handheld-Modus läuft das Spiel mit 30 Frames statt mit 60.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Eine wilde Mischung aus treibenden Melodien und mittelmäßigem Gedudel.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro-Controller
Die Steuerung wirkt im ersten Moment etwas überladen, nach einer Weile funktioniert die Kontrolle aber ganz gut.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Die Kämpfe sind nicht so komplex wie in reinrassigen Beat'em Ups, aber meistens recht kurzweilig.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-6 **Spieler offline:** 2
Es dauert mitunter eine Weile, bis man Mitspieler gefunden hat. Dafür ist die Verbindung relativ stabil. Kommunikation findet mit einfachen, vorgefertigten Nachrichten statt.

PRO / CONTRA
- ++ Umfangreich mit vielen ikonischen Helden und Momenten aus der Vorlage
- ++ Sympathisches Design
- ++ Ordentliche Mehrspielerfunktionen
- \+ Mehr Modi als im Vorgänger
- \+ Viel zum Freischalten
- − Einige langweilige Missionen
- −− Technisch schwach, Kamera nervt
- −− Viele Inhalte als kostenpflichtiger DLC

WERTUNG/FAZIT

77

„Nicht das beste *Dragon Ball*-Spiel aller Zeiten, aber für MMO-Freunde interessant.“

THE BINDING OF ISAAC AFTERBIRTH+

Action Jetzt ist der Uterus leer: Die erweiterte Nachgeburt schließt *The Binding of Isaac* ab.

Im Jahr 2011 erblickte der kleine Isaac auf dem PC zum ersten Mal das Licht der Welt. Er hätte es sich wohl nicht träumen lassen, dass er sechs Jahre später immer noch versuchen würde, seiner psychotischen Mutter zu entkommen! Nur mit Tränen bewaffnet, stellt sich der Knabe grotesken Monstern, Ausgeburten der Hölle, Zerr- und Wahnbildern, die Isaacs Glauben und Ängsten entspringen. Dazu eine großzügige Dosis schwarzer Humor, fertig ist der Rahmen eines der erfolgreichsten Rogue-Abenteuer und Indie-Spiele der letzten Jahre.

Nach der Nachgeburt

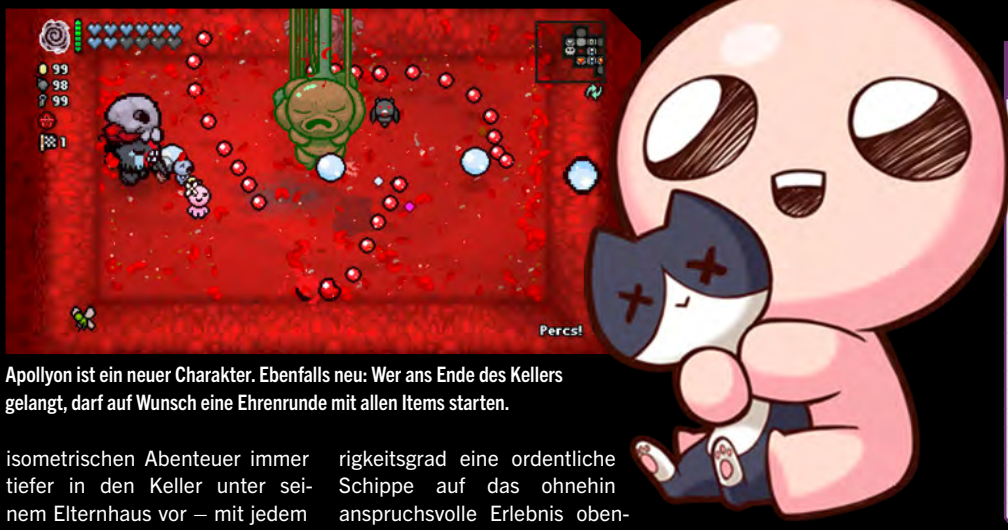
Das Gesamtpaket mit dem Untertitel *Afterbirth Plus* umfasst das Grundspiel *The Binding of Isaac: Rebirth*, die Erweiterung *Afterbirth* sowie einen Großteil der Inhalte von *Afterbirth Plus*. Nur einen Großteil? Richtig, der umfangreiche Editor, mit dem man selbst Räume, Gegner und Items gestalten kann, bleibt den PC-Spielern vorbehalten. Bislang sind sie auch die einzigen, die in den Genuss der kostenlosen Boosterpacks kommen: Regelmäßig bietet Publisher Nicalis als Downloadpakete besonders beliebte User-Mods und -Kreationen der Fangemeinde an; drei Stück sind bereits veröffentlicht worden. Aber auch ohne Erweiterungen aus Hobbyhänden kann sich der Umfang des Spiels sehen lassen: Durch 504 Items, 14 spielbare Charaktere, 35 spezielle Challenges und unzählige Kombinationsmöglichkeiten wächst die Spielzeit locker in dreistellige Bereiche. Eine bittere Pille für Besitzer der Wii U-Version ist allerdings die Exklusivität der beiden *Afterbirth*-Erweiterungen auf der Switch. Das Freispielen von Charakteren und Items ist zeitintensiv, wer von der Wii U kommt, muss erneut die Ärmel hochkrempeln, um die neuen Inhalte zu Gesicht zu bekommen.

Die Leiden des jungen Isaac

Zum Glück macht dies dank des simplen, aber Sucht erregenden Spielprinzips nach wie vor viel Spaß: Der kleine Isaac dringt im

Die fünf neuen *Afterbirth Plus*-Challenges sind zum Teil hart, zum Teil sehr unterhaltsam. Hier startet ihr das Spiel am Ende – bei Mega-Satan!

Isaacs Tränen nehmen je nach Item-Kombination die exotischsten Formen an. Bei extrem komplexen Mustern kommt es manchmal zu Framerate-Einbrüchen.



Apollyon ist ein neuer Charakter. Ebenfalls neu: Wer ans Ende des Kellers gelangt, darf auf Wunsch eine Ehrenrunde mit allen Items starten.

isometrischen Abenteuer immer tiefer in den Keller unter seinem Elternhaus vor – mit jedem Geschoss steigt der Schwierigkeitsgrad, bis er schließlich Mom selbst gegenübersteht (oder vielleicht gar einem noch mächtigeren Boss). Mit Hilfe der aufsammelbaren Objekte wird Isaac stärker, er weint Säure, verschießt Bomben oder wird von freundlichen Spinnen beschützt. Item-Effekte lassen sich kombinieren und passive Verbesserungen sind stapelbar; jedes Objekt ändert zudem das Aussehen des Helden. Einen großen Reiz des Spiels macht das Entdecken von Synergien und verborgenen Mechaniken sowie das Optimieren der eigenen Chancen aus. Mitunter kommt es natürlich zu Frustmomenten, *The Binding of Isaac* verlangt Neulingen viel Geduld und Lernbereitschaft ab. Besonders die Inhalte von *Afterbirth Plus* legen in Sachen Schwierigkeitsgrad eine ordentliche Schippe auf das ohnehin anspruchsvolle Erlebnis obendrauf und richten sich dementsprechend an *Isaac*-Veteranen und Komplettierungsfanatiker. Die Einbindung von Bossen mit skalierenden Lebenspunkten wie etwa Hush oder Delirium nimmt Tempo aus dem Spiel, der Greedier-Modus ist eine schwierigere Version des spaßigen Greed-Modus, die es nicht unbedingt gebraucht hätte. Der Heldenneuzugang in *Afterbirth Plus* namens Apollyon aber ist eine tolle Erweiterung und erschließt ganz neue Strategien: Sein Start-Item Void zerstört andere Gegenstände, gewährt aber permanent Boni.

Himmel und Hölle

The Binding of Isaac ist kein Spiel für Jedermann, dafür sorgt schon der Ekelfaktor der Kothaufen, Föten und Katzenkadaver sowie die religiöse Thematik mit biblischen Objekten wie die Dornenkrone von Jesus oder Auftritten von (Mega-)Satan höchstpersönlich. Als Komplettpaket überzeugt der Titel mit quasi endlosem Spielspaß, kreativen Ideen und Itemkombinationen, bösem Humor, einem hohen Motivationsfaktor durch zig freischaltbare Items, Charaktere und Enden, intensiven Erfolgserlebnissen (die jedoch Hand in Hand gehen mit frustrierenden Momenten), einer guten Steuerung und nicht zuletzt jeder Menge Anspielungen an Spieleklassiker wie *Castlevania* und *The Legend of Zelda*. Technisch gibt es wenig zu beanstanden, wenn allerdings extrem viele Effekte zu gleicher Zeit den Bildschirm füllen, kommt es zu störenden Einbrüchen der Bildwiederholungsrate. **Katharina Reuß**

Im Greed-Modus stellt ihr euch der gleichnamigen Todsünde. Der neue Greedier-Modus macht das alles noch schwieriger.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Eine tolle Retail-Version eines wundervollen, aber harten Spiels."

Viele wissen es bereits, um transparent zu sein, aber auch hier noch einmal: Ich bin großer Fan von *The Binding of Isaac* und habe viel zu viel meiner Lebenszeit in die Komplettierung von *Afterbirth* (auf der PS4) gesteckt. Deshalb erlaube ich mir, kritisch zu sein: Die zusätzlichen Items von *Afterbirth Plus* sind bis auf ein paar Ausnahmen mittelmäßig interessant und einen schwierigeren Greed-Modus braucht keiner. Immerhin ist Apollyon super. Aber ich bewerte hier ja nicht nur die letzte Erweiterung, sondern das Spiel in seiner Gesamtheit. Und das liegt mir nach wie vor sehr am Herzen und kommt meiner persönlichen Vorstellung eines perfekten Videospiels ziemlich nahe. Schöne Sache: Dem Spiel liegen eine Anleitung im *Zelda*-Look sowie Sticker bei!

The Binding of Isaac: Afterbirth+

Termin: 07. September 2017
Hersteller: Headup Games
Entwickler: Nicalis
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Eklig-niedlich, charmant und ziemlich retro. Der Überblick ist meistens gewährleistet.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Englisch
Das Spielprinzip ist so simpel, dass die ausschließlich englischen Texte nicht stören. Die Musik ist eingängig bis in Ordnung, nervt aber spätestens nach hundert Stunden Spielzeit.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung funktioniert einwandfrei und ist schnell erlernt. Die fehlende Touchscreenunterstützung ist allerdings ärgerlich.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: schwer (2 Stufen)
Der Schwierigkeitsgrad generell ist hoch und steigt durch neue Kellergeschosse und Feinde weiter an, sobald ihr gewisse Herausforderungen meistert.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 2-4
Da jeder Mitspieler dem ersten Spieler einen Herzcontainer abzwackt, ist das Spiel im Koop-Modus nicht unbedingt einfacher.

PRO / CONTRA
- Unglaublich viel Inhalt
- Spannende Synergien
- Viel Abwechslung durch unterschiedliche Modi und Charaktere
- Gute Steuerung
- Frustpotenzial
- Editor und Boosterpacks der PC-Version fehlen
- Gelegentliche Framerate-Einbrüche

WERTUNG/FAZIT

90

„Motivierend und umfangreich: Ein Musthave für Indie- und Rogue-like-Fans."

STEAMWORLD DIG 2

Action-Adventure So geht Fortsetzung! Mit deutlich größerem Umfang, toller Spielwelt und massenhaft Secrets buddelt sich der motivierende Metroidvania-Nachfolger direkt in unser Herz.

Gerade mal ein Jahr ist es her, da inszenierte Image & Form mit *Steamworld Heist* noch spannende Rundentaktik rund um eine Horde mechanischer Raumpiraten. Herrlich verrückt! Doch anstatt das Weltall-Abenteuer fortzusetzen, kehrt das schwedische Team lieber zu seinen Wurzeln zurück und präsentiert den Nachfolger zum Überraschungserfolg *Steamworld Dig*. Vor drei Jahren konnte der Mix aus *Metroid* und *Boulder Dash* bereits überzeugen, ließ aber auch einige Wünsche offen – und die soll der Nachfolger nun erfüllen: *Steamworld Dig 2* baut alte Stärken aus und ist mit 10 bis 12 Spielstunden doppelt so lang wie sein Vorgänger!

Tiefschürfendes 2D-Abenteuer

Obwohl *Steamworld Dig 2* an den ersten Teil anknüpft, sind keine Vorkenntnisse nötig. Das Wichtigste in einem Satz: Diesmal spielen wir nicht mehr den Blechcowboy Rusty, sondern die Roboterdame Dorothy, die im ersten Teil noch eine Nebenfigur war! Am motivierenden Gameplay ändert sich dadurch nix, allerdings fühlt es sich dank einer verfeinerten Steuerung diesmal noch besser an: Block für Block gräbt sich Dorothy mit ihrer Spitzhacke durch verschiedenste Umgebungen wie unterirdische Minen, Tempel, Pilzwälder und einiges mehr. Diesmal gibt's aber auch Levelabschnitte an der Erdoberfläche und im Untergrund endteckt man nun offenere Areale, in denen das ständige Buddeln und Graben etwas in den Hintergrund tritt. Zudem sind die Levels in *Steamworld Dig 2* handgemacht und wirken dadurch etwas durchdachter als im Vorgängerspiel – das ließ die Positionen von Schätzen und Gegnern nämlich noch vom Zufallsgenerator bestimmen.

Vollgestopfte Taschen

Ähnlich wie in *Metroid* findet Dorothy regelmäßig neue Ausrüstung, mit der sie weitere Bereiche der Spielwelt erschließt. So lernt sie etwa, sich mit einem Seilhaken an Decken hinaufzuziehen und Abgründe zu überbrücken. Ein

Im Vergleich zu anderen Metroidvanias sind Kämpfe keine Stärke von *Steamworld Dig 2*: Es gibt nur wenige Nahkampfwaffen und gerade mal drei simple Bosse.

In der Stadt verkauft Dorothy ihre gesammelten Edelsteine. Mit dem Geld verbessert sie ihre Ausrüstung und schaltet neue Slots für nützliche Upgrades frei. Motivierend!

Granatwerfer plättet Feinde auf Distanz und räumt entfernte Erdblöcke aus dem Weg. Und mit dem Dampfhammer zerbröselt Dorothy auch festes Gestein in Windeseile.

So ist es ein Klacks, neue Orte zu erreichen und Geheimnisse zu entdecken – das motiviert enorm! Denn der Untergrund steckt nicht nur voller Gegner, Fallen und kostbarer Bodenschätze, sondern lockt auch mit Verstecken und Geheimgängen. So stößt Dorothy etwa auf Minidungeons, die in wenigen Minuten durchgespielt sind und sich stets um eine bestimmte Aufgabe drehen, darunter Kistenpuzzles, Schalterrätsel, Geschicklichkeitstests und einiges mehr. Es lohnt sich, die Bonuslevels zu knacken! Denn in jedem winken kostbare Juwelen, eines von 42 Artefakten oder ein goldenes Upgrade-Zahnrad – und alles davon ist nützlich!

Sammeln, kaufen, verbessern

Mit prall gefülltem Inventar kehrt Dorothy regelmäßig in eine Stadt an der Oberfläche zurück. Dort tauscht sie ihre Fundsachen gegen Geld ein und verprasst es für Verbesserungen: Spitzhacke, Rüstung, Granatwerfer, Beutetasche, Wassertank oder Lampe lassen sich in mehreren Rängen aufwerten. Das macht sie nicht nur effektiver, sondern schaltet auch für jedes Teil neue Upgrades frei, die man mit den gesammelten Zahnrädchen aktivieren muss. Das Gute daran: Das System ist schön flexibel, Zahnräder lassen sich beliebig umverteilen, sodass man alle Verbesserungen nach Belieben ausprobieren kann. Einwandfrei!

Während ihr euch durch die Levels buddelt, stoßt ihr immer wieder auf solche Röhren – sie dienen als blitzschnelles, komfortables Schnellreisesystem.

Auch die gut verborgenen Artefakte kommen zum Einsatz: Hat Dorothy genug davon eingesammelt, werden weitere Upgrades freigeschaltet, die ihre Suche nach Rusty deutlich erleichtern. Somit ist das Erkunden eng mit der Charakterentwicklung verzahnt – eine goldrichtige Designentscheidung! Schade allerdings, dass Image & Form auf Nebenquests und mehr Interaktion mit den nett geschriebenen Charakteren verzichtet – mehr Rollenspielelemente hätten sicher gut ins Spiel gepasst.

Komfortables Reisen

Damit die häufige Rückkehr in die Stadt nicht mit langen Laufwegen nervt, haben die Entwickler ein komfortables Schnellreisesystem eingebaut: In fairen Abständen schaufelt Dorothy neue Transportröhren frei, durch die sie sich blitzschnell ans Ziel befördert. Auch die Ingame-Karte ist gelungen, sie zeichnet beispielsweise ein, ob man einen Bonuslevel bereits komplett gemeistert hat oder ob es dort noch Schätze zu holen gibt. Einzig die Möglichkeit, Symbole als Erinnerung auf der Karte zu verteilen, haben wir vermisst.

Viele Feinde, wenig Gefahr

Steamworld Dig 2 ist ein vergleichsweise leichtes Abenteuer, bei dem auch Einsteiger bedenkenlos zuschlagen dürfen. Weder die Rätsel noch die Kämpfe geraten wirklich anspruchsvoll, obwohl die Gegner nun etwas aggressiver vorgehen als im ersten Teil. Da Dorothy aber in erster Linie mit ihrer Spitzhacke kämpft und auch keinerlei Spezialangriffe auf Lager hat, geraten die Nahkämpfe ziemlich eintönig. Trotzdem lohnt es sich, die Feinde aus dem Weg zu räumen! Denn sie werfen Erfahrungspunkte ab, durch die Dorothy im Level aufsteigt. Auf höheren Rängen darf sie hochwertigere Upgrades einbauen und erhält noch dazu einen dicken Bonus auf ihren Geldertrag. Eine gute Ergänzung! Besonders viele Erfahrungspunkte werfen die drei Bossgegner ab, immerhin zwei mehr als im Vorgänger. Leider geraten die Bossgefechte aber nie sonderlich spannend oder kreativ. Da lässt *Steamworld Dig 2* also noch viel Luft nach oben für einen möglichen dritten Teil – auf den wir bereits sehnsüchtig warten!

Felix Schütz

Mit nützlichen Upgrades wie dem Dampfhammer zerbröselt Dorothy auch feste Gesteinsschichten und bahnt sich so Wege in neue Levelbereiche.

MEINUNG
Felix Schütz

„Rundum verbessert und richtig gut – nicht nur für Fans des Vorgängers ein echter Tipp!“

Nachdem das erste *Steamworld Dig* zwar charmant, aber auch viel zu kurz war, ist Image & Form diesmal ein astreines Buddel-Abenteuer gelungen, das seine größten Stärken – Erkundung, Secrets und Upgrades – sinnvoll miteinander verzahnt. Ich war top motiviert, auch den letzten Winkel der Spielwelt zu erkunden und alle versteckten Schätze zu sammeln! Eine präzise Steuerung, gutes Leveldesign und komfortables Schnellreisen sorgen dabei stets für einen sauberen Spielfluss. Bei den Kämpfen und Bossen hat sich im Vergleich zum ersten Teil zwar auch etwas getan und die Story hinterlässt ebenfalls einen besseren Eindruck, doch besteht kein Zweifel, dass sich die Reihe hier noch deutlich steigern könnte – hoffentlich in einem prallgefüllten dritten Teil, da würde ich sofort zuschlagen!

Steamworld Dig 2

Termin: 22. September 2017
Hersteller: Image & Form
Entwickler: Image & Form
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 8
Stimmiges, detailverliebtes 2D-Design mit schöner Beleuchtung, das immer gefällt, aber nie beeindruckt.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Es gibt keine Sprachausgabe, die meist unaufdringliche Musik untermalt die Atmosphäre prima.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Egal ob mit Joy-Cons oder Pro Controller: Die Steuerung ist sehr präzise. Auch ideal für unterwegs!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
Der moderate Schwierigkeitsgrad spricht auch Einsteiger an. Genre-Profis, die bereits alles entdeckt haben, können sich aber ganz zum Schluss in einigen verflixt kniffligen, geheimen Bonuslevels austoben.

PRO / CONTRA
- ++ Motivierende Suche nach Schätzen
- ++ Viele teils gut versteckte Secrets in der Spielwelt
- ++ Doppelt so umfangreich wie sein Vorgänger
- ++ Viele nützliche Upgrades
- ++ Präzise Steuerung
- + Gutes Leveldesign
- + Komfortables Schnellreisesystem, gute Karte
- + Kleine Bonuslevel sorgen für Abwechslung
- + Einsteigerfreundlich
- + Schöne, flüssige 2D-Grafik
- + Erfahrungspunkte werten Kämpfe etwas auf
- – Nur drei Bosskämpfe, zwei davon ziemlich lahm
- – Charaktere und Story werden kaum genutzt
- – Keine Nebenquests – verschenktes Potenzial!
- – – Nur sehr wenige Waffen im Angebot
- – – Kämpfe fallen eintönig aus

WERTUNG/FAZIT

84

„Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen abhängt.“

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED DELUXE EDITION

Action-Adventure Die Strohhüte sind zurück auf der Insel der Erinnerungen, um sich im neuen Glanz gegen alte Widersacher zu behaupten!

Dieses Jahr feiert *One Piece* aus der Feder von Eiichiro Oda sein 25-jähriges Bestehen. Ein Vierteljahrhundert lang erkunden Ruffy und seine Crew schon die Meere und erleben viele Abenteuer und eine Menge Kämpfe. Aus diesem Anlass kehrt das Actionspiel *One Piece: Unlimited World Red* aus dem Jahr 2014 auf der Switch zurück. Wieder einmal verschlägt es die Strohhut-Piraten auf eine mysteriöse Insel. Schon kurz darauf ist die Crew in ein schräges, *One Piece*-typisches Abenteuer rund um den Roten Grafen Red und seinen Handlanger Pedo verwickelt. Red erzeugt aus den Erinnerungen von Ruffy und seinen Kameraden verschiedene uns bekannte Orte. Hier liegt auch die große Stärke des Spiels: Ihr schlagt euch durch bekannte Areale, kämpft gegen Horden von Handlangern und wohlbekannte Schurken.

Mit Gummipower zum Sieg

Zusammen mit einem Freund oder alleine bestreitet ihr zehn Kapitel aus der Vergangenheit der Piratenbande. Von der Fischmenscheninsel bis nach Marine Ford reicht die Bandbreite der Schauplätze. Leider fallen diese reichlich trostlos aus: Bis auf kleine zerstörbare Gegenstände wie Fässer gibt es nicht viel zu entdecken. Ignorieren solltet ihr diese Objekte aber nicht, da sie meistens Sammelgegenstände zur Verbesserung der Stadt oder eurer Ausrüstung enthalten.

Die Schergen sind in drei Kategorien aufgeteilt: Nahkämpfer, Kämpfer mit Feuerwaffen und große Gegner, die mehr einstecken und austeilen können. Habt ihr es geschafft, euch durch die anstürmenden Gegnerscharen zu kämpfen, bittet euch am Ende des Kapitels ein Bossgegner zur Revanche. Auf der Fischmenschen-Insel ist

Bei *One Piece: Unlimited World Red* geben sich bekannte Schurken und Verbündete der Strohhüte die Klinke in die Hand. Sir Crocodile teilt mit seiner Sandkraft aus und drängt die Helden in die Defensive (links). Auch ein Boss muss einstecken: Withebeard wurde von Ruffy und Co. in die Knie gezwungen und steckt viele Hiebe ein (rechts).

das zum Beispiel Hody Jones. Die normalen Kämpfe bieten aber auf Dauer keine große Herausforderung und nutzen sich schnell ab. Abwechslung kommt nur durch die unterschiedliche Spielweise der Strohhüte auf. Ruffy teilt mit seiner Gummikraft schnelle Schläge und harte Tritte aus, wohingegen Lysop auf den Fernkampf setzt und seine Gegner auf Abstand hält. Chopper, der Schiffsarzt, kann Kameraden mit seinen Fähigkeiten heilen.

Die Minispiele (z. B. Käferfangen) bieten zwischen den Kämpfen eine kleine Abwechslung und generieren Rohstoffe für die Stadt oder eure Ausrüstung.

Von Piraten und Städtebauern

Zwischen den Kapiteln erhaltet ihr den Auftrag, die Stadt auszubauen. Das bietet nicht nur eine willkommene Langzeitmotivation, sondern ist im Verlauf der Geschichte auch hilfreich. In der erbauten Taverne könnt ihr verschiedenste Nebenquests erledigen, die Apotheke lässt euch Heilitems herstellen und die Fabrik verbessert Gegenstände sowie eure Ausrüstung. Die Ressourcen zum Aufwerten eurer Stadt bekommt ihr, wie erwähnt, aus der zerstörbaren Umgebung, von Feinden oder durch viele verschiedene Minispiele. Sollte euch das noch nicht reichen, könnt ihr die Story auf einem höheren Schwierigkeitsgrad erneut beginnen. Seid ihr davon doch zu gelangweilt, gibt es immer noch das Kolosseum, in dem die Piraten rund um Ruffy Kämpfe in verschiedenen Modi wie Battle Royal oder Boss-Sturm bestreiten müssen. Eingerahmt wird das durch eine kleine Story, sich bis an die Spitze der Arena zu kämpfen.

Grafisch hat sich im Vergleich zur Erstauflage von 2014 nicht viel verändert. Der Stil orientiert sich immer noch sehr nah an der Vorlage, nur die Umgebung könnte lebhafter gestaltet sein. In punkto Sound überzeugt ein stimmiges Musikbett, das jede Situation sehr passend untermalt; und da die Sprache nur in Japanisch wiedergeben wird, rundet dies das volle *One Piece*-Erlebnis gelungen ab. Für gut lesbare deutsche Untertitel ist gesorgt, sodass ihr alles bestens verstehen könnt. Weiterhin werden alle Steuerungsfunktionen der Switch unterstützt, am einfachsten lassen sich die Strohhut-Piraten mit den Joy-Con-Controllern im Grip oder dem Pro Controller handhaben. Leider entfällt bei der Bedienung mit nur einem Joy Con die freie Steuerung der Kamera und ihr seid auf die Gnade des Spiels angewiesen. Die größte Schwäche des Games zeigt sich aber in der kaum vorhandenen Unterstützung der Switch-spezifischen Features und im Multiplayer. Wer unterwegs Kämpfe bestreiten will, wird schnell merken, dass der Switch-eigene Bildschirm für das Gewusel während der Kämpfe zu klein ist. Ihr verliert schnell die Übersicht über Gegner und Teamkameraden. Ähnliches Spiel beim Multiplayer: Der Bildschirm wird nicht einfach geteilt, sondern an den Rändern abgeschnitten und somit um wichtige und wertvolle Bildschirmfläche beraubt. An Spielspaß büßt der Multiplayer weiterhin dadurch ein, dass der zweite Spieler im Kampf unsterblich ist und so die meisten Duelle keine Herausforderung für geübte Spieler darstellen. **Marc Mirowsky**

Das „Monster-Trio", bestehend aus Ruffy, Zorro und Sanji, teilt ordentlich aus. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, die für Abwechslung sorgen.

Ruffy setzt einen seiner ultimativen Angriffe gegen seinen Bruder Ace ein. Das verursacht großen Schaden und entscheidet oft über Sieg oder Niederlage.

MEINUNG
Marc Mirowsky

„Spaßige Keilereien für *One Piece*-Fans mit ein paar Ecken und Kanten."

Die Neuauflage ist gelungen, Fans werden einen Haufen Spaß damit haben. Die neue Version bietet genug Anreize, um das Spiel über die Story hinaus weiter zu spielen. Sound und Animestil liefern den Rest, um voll und ganz in der der Welt von *One Piece* einzutauchen. Leider wird diese Freude durch den leicht verkorksten Multiplayer und die nicht perfekt gelungene Umsetzung auf der Switch getrübt. Da können auch die 40 beinhalteten DLC-Inhalte nicht viel wettmachen. Beim Preis gilt: Für ein leicht überarbeitetes Spiel muss man mit circa 60 Euro tief in die Tasche greifen. Trotzdem werden Fans der Serie ihren Spaß haben und das ein oder andere Missgeschick sicherlich verzeihen. Spieler, die hingegen nichts mit der Vorlage anfangen können, sollten sich den Kauf lieber zweimal überlegen.

One Piece: Unl. World R. – D. E.

Termin: 29. September 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Ganbarion
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Die Grafik orientiert sich stark an der Animevorlage und ermöglicht das Eintauchen in die Welt von Ruffy und Co.; kaum Veränderungen zum Original.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Japanische Sprachausgabe und Soundtrack runden das *One Piece*-Erlebnis stimmig ab. Die deutschen Untertitel sind gut lesbar.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Stohhut-Piraten lassen sich mit allen Controllern sehr gut steuern. Bei der Nutzung eines einzelnen Joy-Con legt das Spiel die Kameraeinstellung fest: Nervig!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Eine super stimmige *One Piece*-Story mit vielen alten Gesichtern. Stadtbau und Kolosseum bieten eine gute Langzeitmotivation. Nur die Kämpfe könnten gerne etwas anspruchsvoller sein.

MEHRSPIELER 5
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Durch die schlechte Bildschirmaufteilung und die Tatsache, dass der zweite Spieler unsterblich ist, wird der Spaß mit Freunden sehr schnell getrübt.

PRO / CONTRA
- ✚ Ein Fest für *One Piece*-Fans
- ✚ Crafting und Stadtaufbau gut gelungen
- ✚ Viele Figuren sorgen für spannende Kämpfe
- ✚ Viele bekannte *One Piece*-Charaktere
- ➖ Schwacher Multiplayer
- ➖ Kämpfe werden schnell eintönig
- ➖ Levels oft fade
- ➖ Spielt Switch-Stärken kaum aus

WERTUNG/FAZIT

75

„Für *One Piece*-Fans ein kleines Fest, Nicht-Fans sollten vorm Kauf zweimal überlegen."

THIMBLEWEED PARK

Adventure Retro Deluxe: Ron Gilberts lang ersehnte Adventure-Rückkehr ist ein bizarres Erlebnis – inklusive stilvollem 90er-Jahre-Look, absurder Story und altmodischer Verbensteuerung.

Mit *Maniac Mansion* gelang ihm schon vor 30 Jahren der Durchbruch, doch endgültig zur Kultfigur wurde er erst mit seinem Geniestreich *Monkey Island*: Die Rede ist natürlich von Ron Gilbert, der das Adventure-Genre wie kein Zweiter geprägt hat. Drei Jahrzehnte später kehrt der Altmeister mit *Thimbleweed Park* zurück – ein altmodisches Point&Click-Abenteuer im cool gepixelten Retro-Stil.

Schräger Mystery-Krimi

Thimbleweed Park beginnt mit einem Mordfall in einer US-Kleinstadt, den die zwei Agenten Ray und Reyes aufklären sollen. Schnell zeigt sich jedoch, dass in dem Kaff nicht alles mit rechten Dingen zugeht: Ein bizarrer Plot entfaltet sich, der – unter anderem – von einer Kopfkissenfabrik und ihrem Besitzer handelt, von einer jungen Game-Designerin, einem unglücklichen Geist und einem ätzenden Clown. Hinzu kommen durchgedrehte Typen in Tauben- und Pizzakostümen, Verschwörungstheoretiker, Killermaschinen und hungrige Star-Trek-Fans.

Ein buntes Kuriositätenkabinett also, leider mit niedrigem Sympathiewert: Die meisten Figuren bleiben oberflächlich und bekommen einfach nicht genug Platz in der Geschichte eingeräumt, was auch damit zu tun hat, dass man fünf Helden gleichzeitig spielt. Da wäre weniger mehr gewesen! Zwar sind manche Charaktere durchaus liebenswert geraten, etwa die clevere Delores, doch so richtig ans Herz wachsen sie uns nie – kein Vergleich zu *Monkey Islands* legendärem Piratentollpatsch Guybrush Threepwood!

Wie (und ob) die ganzen verrückten Figuren und Handlungsfäden zusammengehören, soll der Spieler herausfinden. Und das tut er auch in acht bis zehn Spielstunden – oder noch etwas mehr, je nachdem, wie lange man sich an einigen der vertrackteren Puzzles festbeißt. Ein typisches Ende sollte man aber nicht erwarten: In der letzten Stunde driftet der Plot in eine unerwartete, bizarre Richtung ab – und präsentiert eine Auflösung, die man ebenso gut mögen wie hassen kann. Wir finden: *Thimbleweed Park* endet ganz schön unbefriedigend und büßt dadurch viel von der Faszination und Spannung ein, die in den ersten Stunden so sorgfältig aufgebaut wird.

Pixel aus Leidenschaft

So eigenwillig wie der Plot ist auch die Inszenierung: Gilberts Team

Deutsche Sprachausgabe gibt's leider nicht. Immerhin wurden aber nicht nur sämtliche Untertitel, sondern auch viele Umgebungsgrafiken sauber übersetzt.

Als Geist kann Franklin durch Türen und Wände schweben. Leider kommt er in der Geschichte viel zu kurz und wirkt – ähnlich wie Ransome – regelrecht überflüssig.

Der gehässige Clown Ransome flucht in fast jedem Satz wie ein Rohrspatz. Seine Schimpfworte werden dabei ausgepiept, das nervt auf Dauer.

hat einen tollen Retro-Look erschaffen, der sich bewusst an das 30 Jahre alte *Maniac Mansion* anlehnt. Allerdings sieht das Spiel mit seinen hübsch animierten Umgebungsdetails und über mehrere Ebenen scrollenden Hintergründen sehr viel besser aus! Die Inszenierung macht auch durchaus Zugeständnisse an die Moderne, etwa mit einer soliden englischen Sprachausgabe oder einem stilvollen Soundtrack, der den bizarren Mystery-Krimi über weite Strecken stimmungsvoll untermalt. Da kommt Atmosphäre auf!

Fünf Freunde müsst ihr sein

Mit seinen fünf Helden hat sich Gilbert keinen Gefallen getan. Wir dürfen nämlich jederzeit zwischen den Figuren hin- und herwechseln, zudem besitzt jeder Held ein eigenes Inventar. Das nimmt manchen Figuren Raum zur Entfaltung und stört auch beim Knobeln. Denn oft soll man Gegenstände zwischen den Helden tauschen, wozu man die Figuren nebeneinander platzieren muss. Immerhin: Die meisten Rätsel lassen sich von jedem Spielcharakter knacken, man muss also nicht für jede Situation einen bestimmten Helden dabei haben.

Überhaupt: Das Puzzle-Design ist gelungen! Zwar gibt es einige haarsträubende Situationen und Lösungen, doch wenn man sich auf die bizarre Welt einlässt, erscheinen die meisten Aufgaben logisch und schaffbar. Der Anspruch des Spiels liegt ohnehin eher darin, die wichtigen Dinge von den unwichtigen zu unterscheiden: So erkundet man – trotz der kleinen Spielwelt – einige Locations, in denen es wenig bis gar nichts zu tun gibt, sie dienen nur als Dekoration. Es gibt sogar einige Items, die man zwar einsammeln, aber schlichtweg nicht benutzen kann, manche davon bleiben bis zum Ende sinnlos im Inventar. All das kann dazu führen, dass man auch mal eine Weile an einem Puzzle zu knabbern hat – da ist es umso besser, dass man bei Spielstart auch auf Wunsch einen leichten Modus wählen darf!

Retro-Steuerung auf der Switch

Auch das Interface ist ein willkommener Rücksturz in die frühen 90er-Jahre: In *Thimbleweed Park* bilden wir aus Kommandos wie „Gehe zu“, „Drücke“ oder „Benutze mit“ einfache Befehlssätze. Klassischer geht's nicht! Das spielt sich mit den Joy-Con-Tasten zwar nicht so gut wie am PC mit der Maus, geht aber in Ordnung. Im mobilen Betrieb bietet *Thimbleweed Park* auf der Switch außerdem eine ordentliche Touch-Steuerung. Sehr praktisch: Per doppeltem Tastendruck rennen unsere Helden, das verkürzt die vielen Laufwege enorm. Weniger schön: Eine Hotspotanzeige sucht man vergebens.

Gehe zu Wertung und Fazit

Thimbleweed Park ist vollgestopft mit launigen Anspielungen auf Gilberts Frühwerke, auf Filme und das Adventure-Genre – doch richtige Schenkelklopfer oder denkwürdige Zitate à la *Monkey Island* („Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!“) sind leider keine in Erinnerung geblieben. Trotzdem gibt es mehr als genug Szenen, in denen Gilbert uns zum Schmunzeln gebracht und mit seinen irren Ideen eiskalt erwischt hat – aufgeschlossene Retro-Fans und Adventure-Freunde greifen zu!

Felix Schütz

Die Steuerung per Aktionsverben ist altmodisch und erinnert an die Lucas-Arts-Klassiker der frühen 90er-Jahre. Trotzdem macht das Rätseln damit auch heute noch viel Laune! Nett: Wer mag, kann die Switch-Version auch per Touchscreen spielen.

MEINUNG
Felix Schütz

„Stilvolles Retro-Adventure, wegen der Story-Schnitzer aber kein Zeug zum Klassiker.“

Keine Frage, Gilbert hat hier etwas Einzigartiges erschaffen. Dabei ist *Thimbleweed Park* nicht unbedingt ein brillantes Adventure. Es ist vor allem ein selbstironischer Kommentar über Gilberts Werk, über die Kraft von Vorurteilen – und über das liebenswert-Absurde, das dem Genre anhaftet. Man sollte aber kein neues *Monkey Island* erwarten! Das liegt nicht nur am fragwürdigen Ende der Geschichte, sondern auch an den Figuren, die sich kaum entfalten dürfen. Trotzdem hatte ich viel Spaß mit *Thimbleweed Park*, schon allein weil ich dicke Retro-Pixel und Aktionsverben immer noch liebe. Auch das ungewöhnliche Puzzledesign fand ich gerade dank der vielen falschen Fährten überraschend motivierend. Ein bisschen Enttäuschung bleibt aber: *Thimbleweed Park* hätte so viel besser sein können!

Thimbleweed Park

Termin: 21. September 2017
Hersteller: Terrible Toybox
Entwickler: Terrible Toybox
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 5

Herrlich veralteter, pixeliger Grafikstil, der an die frühen 90er Jahre erinnert – und gerade deswegen Retro-Fans und Lucas-Arts-Kenner begeistern dürfte! Lichteffekte und viele animierte Details peppen den Look etwas auf.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Solide englische Sprecher. Die Texte wurden ausgezeichnet und mit viel Charme ins Deutsche übersetzt.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro-Controller, Touchscreen
Die stilvolle Verbensteuerung ist zwar auf die PC-Maus ausgelegt, funktioniert aber auch auf der Switch ordentlich. Auf Wunsch kann man auch per Touchscreen spielen, was ebenfalls gut von der Hand geht.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (2 Stufen)
Keine Hotspotanzeige, sehr viele Laufwege und nur wenig Hilfestellungen – *Thimbleweed Park* richtet sich an erfahrene Adventure-Fans. Einsteiger können aber auch einen einfacheren Modus wählen.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Adventure alter Schule – mit Aktionsverben!
- ✚ Überwiegend gutes Rätseldesign
- ✚ Cooler, mysteriöser Schauplatz
- ✚ Schön gepixelter, stimmiger Retro-Grafikstil
- ✚ Gute deutsche Übersetzung (nur Texte)
- ✚ Massig Anspielungen und Gags
- ✚ Gelungene, atmosphärische Musikuntermalung
- ➖ Wenig Hilfen, wenn man mal nicht weiter kommt
- ➖ Auf Dauer nerviges Tauschen von Gegenständen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖➖ Fünf Helden, die sich nicht entfalten können
- ➖➖ Bizarres, unbefriedigendes Finale

WERTUNG/FAZIT

77

„Obwohl die Story arg abdriftet: Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert.“

MEINUNG
Philipp Bader

„Als Freund der Filme war ich einem *Cars*-Spiel von vornherein nicht abgeneigt.“

Den ersten *Cars*-Film sah ich im zarten Alter von sechs Jahren und daher in der perfekten Zeit für die riesige Merchandise-Welle, die sich in der folgenden Zeit über die Welt ergoss. Auch wenn sich mein Interesse für die Reihe mittlerweile in Grenzen hält, hat mir das Spiel zum neusten Film durchaus gefallen. Es ist zwar nicht der beste Titel aller Zeiten, geschweige denn das beste Rennspiel, dass ich jemals gespielt habe, aber vor allem der große Umfang und die vielen freischaltbaren Autos hielten auch mich für einige Runden bei der Stange. Besonders im Fun-Racer-Modus konnte ich ein paar lustige Rennen fahren. Alle, die allerdings eher die Geschichte des Films erleben wollen, sollten sich lieber ein Kinoticket kaufen.

Cars 3: Driven to Win

Termin: 28. September 2017
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Avalanche Software
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 5
Verwaschene Texturen und langweilig gestaltete Strecken. Die Autos sehen recht ordentlich aus. Auch die Wii-U-Version ist grafisch auf einem ähnlichen Level. Die Explosionseffekte sind eher auf Wii-Niveau.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Stimmige Country-Musik, solide Motorensounds. Die deutschen Sprecher sind gut, ihre Sprüche wiederholen sich aber zu schnell.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Driften und Rückwärtsfahren wirken arg behäbig, das Handling der Autos ist in Ordnung. Manchmal erkennt das Spiel die Fahrmanöver nicht korrekt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Guter Umfang, viele verschiedene Spielmodi mit einigen freischaltbaren Fahrzeugen und Strecken. Später kommen schwierigere Spezialmodi hinzu.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 4
Sämtliche Events und Pokalwettbewerbe können Offline gegegen- und miteinander gespielt werden.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele verschiedene Spielmodi
- ✚ Zahlreiche Autos zum Freispielen
- ✚ Erfolgsliste motiviert zum Weiterspielen
- ✚ Deutsche Stimmen klingen gut …
- ➖ … die immer gleichen Sprüche nerven aber
- ➖ Kaum Story
- ➖ Sehr behäbige Steuerung
- ➖ Äußerst monotone Strecken

WERTUNG/FAZIT
„Solides Rennspiel im *Cars*-Universum, das vor allem für Fans empfehlenswert ist“

73

Pünktlich zum neuen Kinofilm heizen die *Cars*-Flitzer wieder über die Pisten, mit ordentlich Tempo und viel Umfang.

CARS 3: DRIVEN TO WIN

Rennspiel Auch zum nunmehr dritten Teil der *Cars*-Serie gibt es wieder ein passendes Spiel. Was taugt die Lizenz-Umsetzung für Switch?

Lightning McQueen ist zurück! Bereits zum dritten Mal rast der rote Rennflitzer mit Freund und Feind über die Kinoleinwand. Das Spiel zum Film *Cars 3: Driven to Win* basiert lose auf der Geschichte der Vorlage. Eine einzige Zwischensequenz zu Beginn präsentiert euch die Fernsehsendung von Serienveteran Chick Hicks, die von verschiedensten Rennwettbewerben berichtet, in denen ihr anschließend antretet.

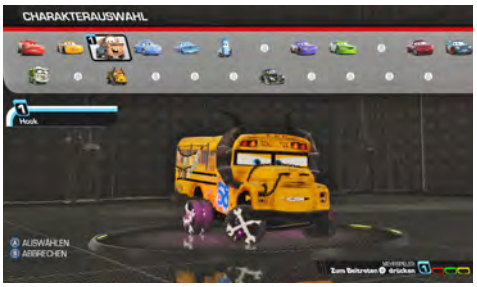
Zündet den Turbo

Dabei steuert ihr euer Auto über Strecken, die allesamt auf Orten aus der *Cars*-Welt basieren. Am unteren Bildrand füllt sich durch mutige Fahrmanöver dabei eine Turboanzeige. Auf speziellen Feldern erzeugt ihr zudem zusätzliche Turboenergie durch Drift, Rückwärtsfahrt oder der Fahrt auf zwei Reifen. Mithilfe der Sprungtaste könnt ihr in der Luft waghalsige Stunts ausführen, was ebenfalls für Energie sorgt. Vor allem Driften und Rückwärtsfahren wirken arg behäbig und sorgen nicht gerade für das beste Fahrerlebnis.

In verschiedenen Renn-Modi tretet ihr gegen bekannte Autos aus der *Cars*-Reihe an. Hier wird einiges geboten: Vom klassischen Rennen über einen Stuntwettbewerb bis zum Zeitfahrmodus gibt es hier sehr viele Möglichkeiten, die zu den sogenannten Events gehören. Der unterhaltsamste Modus ist dabei Fun-Racing, in welchem ihr eure Gegner mit Items attackiert, ähnlich wie in *Mario Kart*. Als zweiter großer Wettbewerb wartet ein Grand-Prix-Modus auf euch. Hier bestreitet ihr zwar nur drei Rennen hintereinander, diese ziehen sich aber durch ihre Monotonie und ihre Dauer wie ein altes Kaugummi. Ein großes Problem von *Cars 3: Driven to Win* ist zudem der Streckenaufbau. Die Pisten sind leider durchweg langweilig und oftmals unnötig langatmig.

Viel drin für Fans

Mit jedem Rennen arbeitet ihr eine Erfolgsliste ab. Ab einer gewissen Zahl an Erfolgen schaltet ihr dadurch neue Fahrzeuge und optische Anpassungen für eure Wagen frei. Für Fans der Filme gibt es einiges zu sehen. Mit einem großen Meisterwerk hat bei einer Filmumsetzung sicher niemand gerechnet, trotzdem bietet *Cars 3: Driven to Win* ordentlich Umfang und vor allem als Serien-Fan darf man hier gerne zugreifen. **Philipp Bader**



Insgesamt stehen 24 Fahrzeuge aus dem *Cars*-Universum zur Auswahl. Diese sind durchweg lustig gestaltet.

Mit den Rennen arbeitet ihr eine Erfolgsliste ab. Durch jeden Punkt füllt sich die obere Leiste, um neue Modi freizuschalten.

SCHLAG DEN STAR

Geschicklichkeit Raab ist in Rente, Henssler brutzelt gerade am Herd – jetzt seid ihr dran, euch in 15 Duellen zu beweisen!

Ob TV-Koch Steffen Henssler das Zeug dazu hat, als Herausforderer bei *Schlag den Henssler* dauerhaft in die Fußstapfen von Stefan Raab zu treten, bleibt noch abzuwarten. Fest steht hingegen: Die Vorgängershow *Schlag den Star* gibt es jetzt auch für die Switch. Und wenn man technische Makel nicht ganz so wichtig nimmt, schlägt sich das Partyspiel sogar überraschend gut.

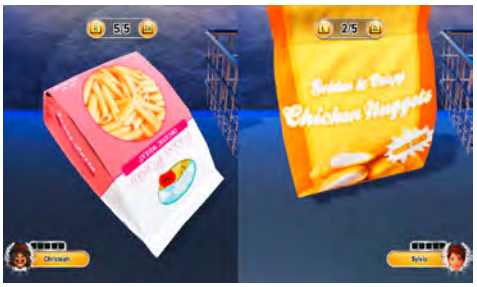
Die Mischung macht's

Wie in der Mammut-Sendung treten zwei Kandidaten in maximal 15 Spielen gegeneinander an; wahlweise können sich vier Spieler in Zweierteams verbünden. Zusammengezählt haben die Entwickler 25 Disziplinen ins Spiel gepackt, davon 13 Denkaufgaben und 12 Actionduelle. Elton gibt es als virtuellen Moderator nicht nur zu sehen, sondern auch zu hören: Er hat wohl einige Stunden im Tonstudio verbracht und begleitet das Spektakel mit Kommentaren und Erläuterungen – angesichts so mancher lausiger Sprüche aber mitunter unfreiwillig komisch. Die Qualität der Minispiele reicht von durchwachsen („Autos ziehen") bis richtig gut („Wo liegt was?"). Dabei haben uns die Quizeinlagen einen Tick besser gefallen als die Geschicklichkeitsspiele. Gespielt wird überwiegend mit hochkant gehaltenen Joy-Cons – das funktioniert ganz okay, ebenso wie die gelegentlich eingesetzte Pointer- und Kippsteuerung. Allerdings gibt es auch nervige Momente. Kostprobe gefällig? In einem Minispiel müsst ihr einen Kabelsalat entwirren und die richtigen Drähte der entsprechenden Lampe zuordnen. Der Haken: Macht ihr beim vorletzten von 15 Drähten (!) einen Fehler, geht's wieder von vorn los. Scheitern sogar beide Spieler an der Aufgabe, wird das ganze Duell wiederholt, was einer harten Geduldsprobe gleichkommt.

Patch dringend erwartet

Zum Testzeitpunkt litt *Schlag den Star* noch an etlichen Kinderkrankheiten, von manchmal unsichtbaren Kandidaten bis hin zu falsch vergebenen Punkten. Wir raten daher dringend zur Installation des angekündigten Patches, der diese Schnitzer glücklicherweise beseitigen soll. Teils unpassende Sprüche und eine schwache Technik müssen Fans der Show wohl weiterhin hinnehmen. Doch die Atmosphäre der TV-Show kommt insgesamt gut rüber – das gibt Pluspunkte. Einige unserer Mitspieler fanden *Schlag den Star* sogar unterhaltsamer als *1-2-Switch* – gar kein so schlechtes Urteil für ein Spiel mit deutlich geringerem Produktionsbudget, das exklusiv in Deutschland, Österreich und der Schweiz vertrieben wird! **Christoph Kraus**

Wer bugsiert den Ball als Erster ins Zielfeld? Leider ist dieses gelungene Minispiel schon nach drei Runden wieder vorbei.



Hier sucht ihr durch Neigen der Joy-Cons die Preisschilder und rechnet im Kopf die Summe zusammen. Lustig!

MEINUNG
Christoph Kraus

„Mit Freunden recht lustig – vorausgesetzt, sie sind Fans der Show!"

Zwar ist *Schlag den Star* nach zehn TV-Ausgaben schon wieder Geschichte, doch auf der Switch geht die Show weiter. Die Stimmung der Fernsehvorlage wurde gut eingefangen, was vor allem am sympathischen Elton liegt. Bei den Minispielen zeigt sich: Die simpelsten sind die besten – ob „Tiere raten", „Musikinstrumente erkennen" oder das herrlich altmodische „Quiz". Alleine ist *Schlag den Star* allenfalls für zwei, drei Durchgänge gut. Doch gerade im Team mit bis zu vier Spielern fallen die technischen Unzulänglichkeiten nicht so sehr ins Gewicht. Ärgerlich nur: Einige Minispiele sind aufgrund winziger Bildschirmtexte für den Tischmodus nur bedingt geeignet. Ich beende diesen Testkasten mit einem Originalzitat des virtuellen Elton: „Dieses Spiel ist so schön wie das Wetter draußen". Na dann!

Schlag den Star – Das Spiel

Termin: 29. September 2017
Hersteller: Nintendo/bitComposer
Entwickler: Lost The Game Studios
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 5
Die Stimmung der TV-Show wird gut eingefangen. Allerdings sind die starren Animationen und simplen Umgebungen keine Augenweide.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Während die Original-Sounds für tolle Show-Atmosphäre sorgen, sind die lausigen Sprüche und asynchronen Lippenbewegungen eher unfreiwillig komisch.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Pro Mitspieler wird lediglich ein einzelner Joy-Con benötigt. Deshalb eignet sich *Schlag den Star* auch für spontane Showduelle im Tischmodus (solange ihr gute Augen habt). Die Kipp- und Pointersteuerung ist in Ordnung. Auch mit einem Pro Controller kann *Schlag den Star* gespielt werden.

EINZELSPIELER 5
Alleine kann *Schlag den Star* erwartungsgemäß überhaupt nicht punkten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 4
Mit Freunden offenbart *Schlag den Star* echtes Partypotenzial. Die Möglichkeit, Teams zu bilden, rundet den Spaßfaktor ab.

PRO / CONTRA
- ✚ Mit Freunden richtig lustig
- ✚ Spaßige Quizduelle
- ✚ Kommt der TV-Vorlage sehr nahe
- ✚ Elton als Moderator!
- ➖ Einzelne Minispiele recht zäh
- ➖ Texte im Tischmodus schwer lesbar
- ➖ Mitunter lausige Sprüche
- ➖ Macht technisch wenig her

WERTUNG/FAZIT

68

„Wer über die technischen Schwächen hinwegsieht, wird mit Freunden Spaß haben."

YO-KAI WATCH 2 GEISTIGE GEISTER

Rollenspiel *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister* verspricht, das bisher beste und umfangreichste *Yo-Kai Watch* zu sein. Kann das Spiel mit seinen Neuerungen diesem Anspruch gerecht werden?

Im Test zu *Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* fragten wir uns, wie viel die Geistermonster-Serie mit ihrem Vorbild *Pokémon* gemein hat. Nun ist mit *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister* ein neuer Ableger erschienen, der uns der Antwort ein Stück näher bringt: Im Prinzip handelt es sich dabei nämlich um eine leicht erweiterte Fassung von *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen*. Das gleiche Konzept dieser dritten, etwas später veröffentlichten Version mit nur kleinen Änderungen kennen wir schon von *Pokémon Gelb* und Konsorten.

(Fast) Alles beim Alten

Storytechnisch ist alles beim Alten geblieben. Ihr wiederholt also zunächst einige Geschehnisse aus dem ersten *Yo-kai Watch*, daran schließt sich die neue Geschichte aus *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* an. Die Spielwelt ist gleich geblieben, sie wurde allerdings etwas erweitert (dazu später mehr). Auf eurem Weg erforscht ihr immer tiefer gehend die Geschichte eures eigenen Großvaters sowie eurer Heimatstadt und vereitelt die diabolischen Pläne der bösen Fiesa Yo-kai. Auch beim Gameplay gibt es nichts Neues. Die Kämpfe basieren auf einer Mischung aus Passivität und gelegentlichem Einschreiten. Mit der Zeit werden eure befreundeten Geisterchen stärker, außerdem steigt eure Yo-kai Watch im Level, was neue Gebiete zugänglich macht.

Neuerungen im Detail

Und was ist dann eigentlich neu? Nun, da wäre beispielsweise die brandneue Zuglinie, die euch zum ebenfalls ganz neuen Gera-Gera-Resort bringt. Dabei handelt es sich um eine Art Disneyland im Yo-kai-Universum. Euch erwarten also ein Freizeitpark, Restaurants, ein Theater, ein Badehaus und noch vieles mehr. Der neue Ort liefert noch mal ordentlich Beschäftigung über das Storyende hinaus, denn auch hier müsst ihr

Wie auch in *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* könnt ihr wieder ein umfangreiches Zugsystem nutzen, um von A nach B zu kommen. Kämpfe inklusive!

Einige neue Nebenquests erwarten euch in *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister*. Dabei geht ihr unter anderem der Geschichte von Darknyan auf den Grund.

neue Quests bewältigen, beispielweise Yo-kai helfen und Kämpfe bestreiten. Das Setting dieser düsteren, von Neonfarben gezeichneten Welt hebt sich gut von der größtenteils fröhlichen und alltäglichen Spielwelt der Hauptstory ab. Doch auch abseits des Gera-Gera-Resorts warten neue Aufgaben auf euch. In neuen Nebenquests geht ihr oftmals den Hintergrundgeschichten der Hauptfiguren auf den Grund, zum Beispiel der von Whisper oder Darknyan. Oder ihr müsst spaßige Aufgaben erledigen und beispielsweise Darsteller für einen Yo-kai-Film zusammentrommeln. Auch das beschäftigt über die Hauptstory hinaus einige Zeit und liefert neue Eindrücke der schönen Spielwelt.

Außerdem neu: Ihr könnt euch nun mit den bösen Fiesa Yo-kai befreunden. Das war in *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* nicht möglich und erweitert die Auswahl der befreundbaren Geisterchen auf insgesamt über 300. Befindet sich auf eurem 3DS bereits ein Spielstand von *Knochige Gespenster* oder *Kräftige Seelen*, eröffnet das gleich zwei Möglichkeiten: Einerseits könnt ihr euren Spielstand importieren und dann gleich dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt. Andererseits dürft ihr euch über exklusive neue Dungeons freuen, die mit speziellen Endgegnern und exklusiven Yo-kai aufwarten. Zu guter Letzt wurde auch der Mehrspieler-Modus Yo-kai Watch Blasters erweitert. Hier warten neue Bosse und normale Feinde auf euch.

Ihr dürft euch nun auch mit den düsteren Fiesa Yo-kai anfreunden. Dadurch steigt die Gesamtzahl befreundbarer Geisterwesen um 15 auf insgesamt über 300.

Lohnt der Kauf?

Rechtfertigt all das den Kauf? Für Neueinsteiger auf jeden Fall, denn das neue *Yo-kai Watch* ist ohne Frage das bisher beste und umfangreichste Abenteuer in der Welt der Geisterwesen. Ebenso lohnt sich der Kauf aber auch für Besitzer des ersten Teils, denn im Vergleich dazu hat sich viel getan und die Story ist ebenfalls größtenteils neu. Wer allerdings schon *Knochige Gespenster* oder *Kräftige Seelen* besitzt, sollte sich gut überlegen, ob der erneute Kauf gerechtfertigt ist in Bezug auf die kleinen Neuerungen. Immerhin: Durch den Import von Speicherdaten aus den beiden anderen Teil-2-Ablegern spart ihr euch viel Arbeit und könntet gleich loslegen. Und klar, noch immer überzeugt *Yo-kai Watch 2* mit wahnsinnig viel Humor, guten Online-Funktionen, einem spaßigen Multiplayer und knuffigen Geisterwesen. Aber es bleibt eben ein zu großen Teilen identisches Spiel wie *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen*. Das muss aber nichts Schlechtes bedeuten, denn beide sind immerhin so gut, dass sie in der N-ZONE einen Hit-Stempel verpasst bekamen – und den gibt es auch für *Geistige Geister*. ■ **Johannes Gehrling**

Im Gera-Gera-Resort erlebt ihr über das Storyende hinaus weitere Nebenquests und erkundet ein neues Gebiet.

Weiterhin setzt *Yo-kai Watch* auf ein Kampfsystem, bei dem ihr nur helfend eingreift, während die Geisterchen selbstständig kämpfen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Höchste Zeit: Wer noch nichts mit den Yo-kai zu tun hatte, sollte jetzt damit anfangen!“

Ich war schon von *Yo-kai Watch 1* und *Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* beeindruckt, denn die Spiele überzeugen allesamt durch gelungenes Gameplay, wahnsinnig viel Humor und eine dichte und einnehmende Atmosphäre. Die Parallelen zu *Pokémon* verzeiht man da schnell, sobald man merkt, dass *Yo-kai Watch* eigenständig gut funktioniert und viele Alleinstellungsmerkmale besitzt. Das ist auch mit der aktuellsten Version *Yo-kai Watch 2: Geistige Geister* nicht anders. Ein im Vergleich zu *Knochige Gespenster & Kräftige Seelen* noch immer tolles Gesamtpaket wurde an einigen Ecken und Enden noch verbessert und erweitert. Sehr gute Arbeit! Der Titel des besten und umfangreichsten *Yo-kai Watch* (nach aktuellem Stand) ist deswegen verdient.

Yo-kai Watch 2: Geistige Geister

Termin: 29. September 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Grafisch gute 3DS-Kost, die vor allem durch ihren putzigen und hübschen Anime-Style überzeugt.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Sowohl Musik als auch Sprachausgabe sind sauber umgesetzt und passen toll zum Yo-kai-Abenteuer.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung ist simpel und funktioniert fehlerfrei. Der Touchscreen ist in den Kämpfen essenziell; somit wird dieses 3DS-Feature sogar sinnvoll genutzt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Die witzige, originelle und packende Story bereitet große Freude; darüber hinaus gibt es nun dank neuer Nebenquests und Gebiete noch mehr zu erleben. Für Neueinsteiger das beste *Yo-kai Watch* bisher.

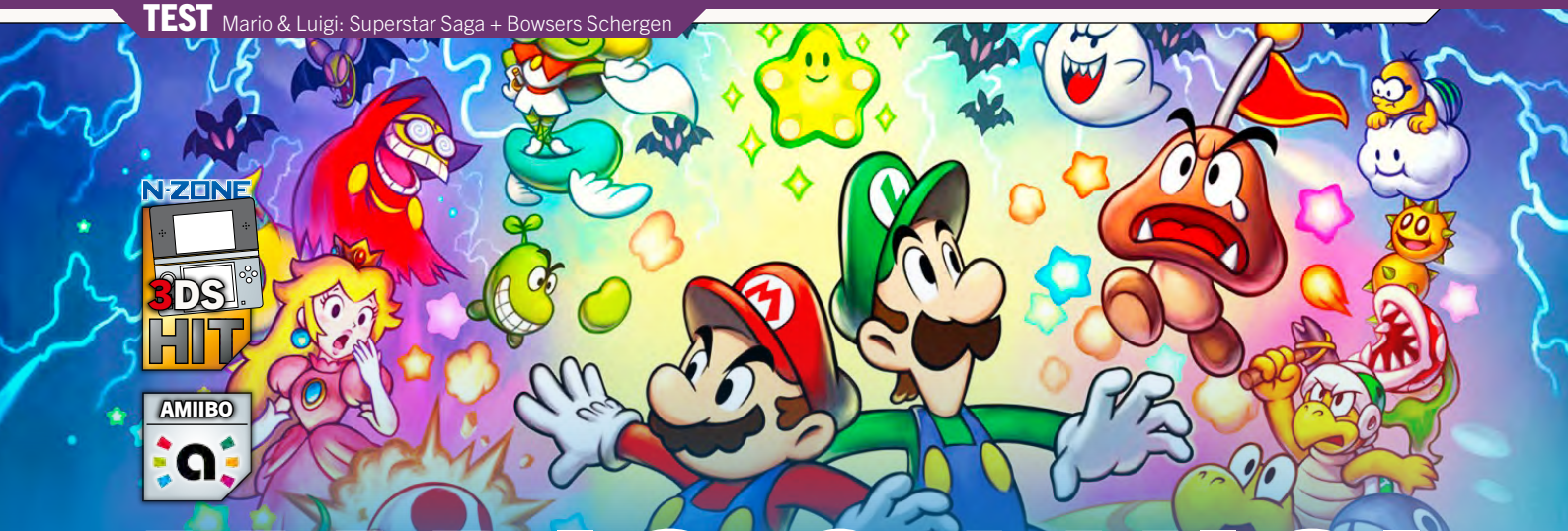
MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler lokal:** 2-4
Zahlreiche Mehrspieler- und Online-Funktionen bieten Anreiz fürs Weiterspielen nach dem Ende der Hauptstory. Yo-kai Watch Blasters wurde erweitert und bietet nun noch mehr kooperativen Mehrspielerspaß. Das Online-Tauschen ist sehr nützlich.

PRO / CONTRA
- ✚ Gera-Gera-Resort: tolles neues Gebiet
- ✚ Noch immer unglaublich humorvoll
- ✚ Fiesa Yo-kai befreundbar
- ✚ Erweiterter Mehrspieler-Modus
- ✚ Spielstand importieren spart Zeit
- ➖ Spielstand importieren klaut Spielzeit
- ➖ Mehrspieler muss erst freigeschaltet werden
- ➖ Großteils identisch mit den Vorgängern

WERTUNG/FAZIT

88

„Das bisher beste *Yo-kai Watch*, dass ihr für euer wertvolles Geld bekommen könnt“



MARIO & LUIGI

SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN

Rollenspiel Der 3DS war mit seinen drei verfügbaren Ablegern schon vorher eine tolle Konsole für Fans der *Mario & Luigi*-Reihe. Nun bekommen Serien-Freunde durch dieses Remake auch noch die Chance, den ersten Serienteil im neuen Gewand zu erleben.

Der 3DS hält sich trotz der Switch immer noch sportlich und wird von Nintendo weiterhin mit guter Spielekost gefüttert. Mit *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* erscheint nun ein weiterer Ableger der beliebten Rollenspielreihe im Mario-Universum. Bei diesem Titel handelt es sich allerdings um ein Remake des ersten Serieneintrags aus dem Jahre 2004, welcher immer noch zu den beliebtesten der Reihe gehört. Doch wie schlägt sich die Neuauflage und steckt neben der frischen Kampagne genug drin für Kenner des Originals?

Zurück im Bohnenland

Die Geschichte führt unsere beiden bemützten Helden in das sogenannte Bohnenland, ein Nachbarland des Pilzkönigreichs. Zusammen mit Bowser nehmen sie die Verfolgung der bösen Lugmilla und ihres fiesen Assistenten auf, welche die wunderschöne Stimme von Prinzessin Peach gestohlen haben. Die Story ist lustig erzählt und gespickt mit schrägen Charakteren; also wie im Original eine der größten Stärken von *Superstar Saga*. Das *Mario & Luigi*-Spielsystem ist natürlich auch wieder mit von der Partie: So streifen die beiden Brüder durch die verschieden Abschnitte des Bohnenlands und nutzen ihre Fähigkeiten, um kleinere Rätsel zu lösen. Neben verschiedenen Sprungfähigkeiten, wie dem hohen und dem Wirbelsprung, erhalten die beiden im Laufe des Spiels zwei Hämmer. Mit diesen Werkzeugen können die Brüder zum Beispiel dicke Felsen aus dem Weg räumen.

Auf in den Kampf!

Wenn ein auf der Karte herumstreunender Gegner die beiden Brüder berührt, kommt es zum Kampf. Hier zeigt sich der rundenbasierte Rollenspielcharakter des Abenteuers. Das Spiel wechselt nun in den Kampfmodus, in dem sich Freund und Feind gegenüberstehen und nacheinander ihre Aktionen auswählen. Die Protagonisten können auf ihre Gegner hüpfen, sie mit dem Hammer vermöbeln oder mit ihren Elementarangriffen attackieren. Hierbei müsst ihr gut auf das Timing der Angriffe aufpassen, um den maximalen Schaden zu erzielen. Die besonders starken Paarattacken, bei denen die Brüder zusammenarbeiten, werden nach mehrfacher Nutzung verbessert. Sah das Original für ein GBA-Spiel schon recht hübsch

Die böse Lugmilla und ihr fieser Assistent Krankfried haben Prinzessin Peaches Stimme gestohlen! Mario und Luigi nehmen daher die Verfolgung auf.

Das Kampfsystem baut wie immer auf dem richtigen Timing-Gefühl des Spielers auf. Haut ihr mit dem Hammer im richtigen Moment zu, verursacht ihr mehr Schaden.

aus, wurde hier noch einmal eine Schippe draufgelegt. Das Spiel hat den bekannten *Mario & Luigi*-3DS-Grafikstil übernommen und präsentiert euch die wunderbar abwechslungsreichen Welten des Originals im neuen Glanz.

Schergen an die Macht!

Eine komplett neue Erweiterung ist der sogenannte Bowsers-Schergen-Modus. Hier erlebt ihr eine kleine Nebengeschichte aus der Sicht eines Gumbas, welcher versucht, seinen Herrn und Meister Bowser zu finden. Nach kurzer Zeit wird er zum Kommandanten ernannt und führt daraufhin eine kleine Armee, bestehend aus bekannten Gegnern der *Super Mario*-Reihe, in den Kampf. Diese sind in die drei Klassen Stürmer, Flieger und Schützen unterteilt. Aus diesen Einheiten baut ihr euch eine kleine Armee mit acht Mitgliedern zusammen; verschiedene Kämpfe wählt ihr auf einer linear aufgebauten Weltkarte aus. Nach jedem Kampf sammeln eure Soldaten Erfahrungspunkte. Allgemein müsst ihr die Taktik eurer Armee eher vor dem Kampf planen als währendessen. Da ihr den häufigsten Gegnertyp des Feindes bereits vor der Schlacht sehen könnt, reicht es meistens, viele der effektiven Einheiten gegen Widersacher dieses Typs mitzunehmen. Viel taktisches Geschick erfordert das leider nicht und knifflig wird es höchstens nur mal bei einem Bossgegner, welchen ihr nach dem Sieg rekrutiert. Auch nach all den Jahren funktioniert das Spielprinzip immer noch super und ist für jeden Fan der Reihe, der das Original noch nicht gespielt hat, ein Pflichtkauf. Doch auch für Serienveteranen hat das Remake außer Kämpfen einiges zu bieten. Es ist einfach schön, dieses Abenteuer mit aufgefrischter Grafik noch einmal erleben zu können. Der Schergen-Modus ist zwar kein hundertprozentiger Kaufgrund, zumindest aber eine sehr kurzweilige Dreingabe. Alles in allem ist *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Schergen* ein tolles Rollenspiel, das jeder 3DS-Spieler auf dem Zettel haben sollte.

Philipp Bader

Im Menü habt ihr die Möglichkeit, euch die Werte und Fähigkeiten eurer Einheiten anzusehen. Die richtige Auswahl der Einheitentypen ist der Schlüssel zum Erfolg.

Die verschiedenen Fähigkeiten helfen Mario und Luigi auf ihrer Reise durch das Bohnenland. Sie sind bequem über den Touchscreen auswählbar.

Während der Schlachten von Bowsers Schergen könnt ihr euren Soldaten kleine Kommandos zurufen. Diese erfordern Angriffspunkte, welche sich nach jedem Kampf teilweise regenerieren.

MEINUNG
Philipp Bader

„Auch 13 Jahre später ist *Mario & Luigi: Superstar Saga* ein sehr gutes Rollenspiel."

Als großer Fan der *Mario & Luigi*-Reihe habe ich mich bereits seit der Ankündigung auf der diesjährigen E3 sehr auf dieses Remake des Reihen-Erstlings gefreut, obwohl mich gerade der letzte Teil *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* eher enttäuscht hatte. Umso mehr hat mir diese Neuauflage gefallen und aufgezeigt, was gerade die Serienanfänge so besonders machte: gerade diese skurrilen und gleichzeitig lustigen Charaktere, kombiniert mit einem spaßigen Kampfsystem heben es aus der Masse hervor. Der Bowsers-Schergen-Modus ist zwar definitv kein alleiniger Kaufgrund, aber als ein Zusatzmodus taugt er in jedem Fall. Jetzt kann man nur hoffen, dass ein möglicher neuer Serienableger von diesem Remake lernt und sich auf die Stärken der Reihe besinnt.

Mario & Luigi: Superstar Saga + B.S.

Termin: 06. Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Alpha Dream
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Der bereits bekannte Grafikstil sorgt auch hier für bunte, kreativ gestaltete Welten und Gegner.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Sehr eingängige Musik, welche schön zu den verschiedenen Abschnitten des Bohnenlands passt.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen
Das Timing-Kampfsystem funktioniert gut, die Fähigkeiten auf dem Touchscreen sind um einiges leichter auszuwählen als noch im Original.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Sehr gutes Rollenspiel mit einer wunderbar-lustigen Geschichte; gespickt mit skurrilen Charakteren.

AMIIBO 3
Drei neue Schergen-Amiibo, welche, genau wie die anderen Super-Mario-Amiibo, für Stempelkarten im Spiel benötigt werden. Der Ausrüstungsgegenstand, den man dafür erhält, ist sein Geld definitiv nicht wert.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Lustige Story, voller skurriler Charaktere
- ✚✚ Sehr gutes Timing-Kampfsystem
- ✚✚ Abwechlungsreiche Gegner
- ✚ Zahlreiche Fähigkeiten regen zur Erkundung an
- ✚ Auswahlsystem per Touchscreen komfortabel
- ✚ Hohe Zahl an Bosskämpfen
- ✚ Im Bohnenland gibt es viel zu entdecken
- ✚ Bowsers Schergen ist eine schöne Ergänzung . . .
- ➖ . . . wenn auch mit wenig Tiefgang
- ➖ Teilweise etwas monotone Aufgaben
- ➖ Vor allem zu Beginn sehr einfach

WERTUNG/FAZIT

86

„Hervorragendes Remake mit gutem Kampfsystem und schöner Story. "

Adventure Layton kehrt zurück! Diesmal als junge Frau und ohne Zylinder, aber mit ordentlichem Kohldampf auf Rätsel!

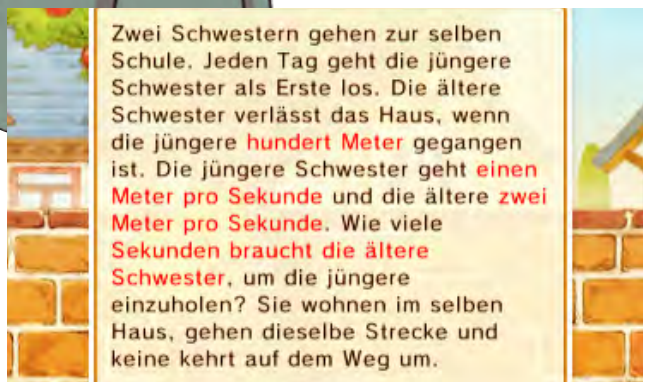
Vier Jahre nach dem traurigen Abschied von Professor Hershel Layton taucht ein neues Rätsel für die Fans der Reihe am Horizont über London auf: Wird sie die Stinke-Spaghetti oder das Risotto verputzen? Kuchen oder Windbeutel? Das ergibt nun erstmal keinen Sinn, bis man *Katrielle und die Verschwörung der Millionäre* gespielt hat. Denn die Tochter des berühmten Professors verfügt über ein charakteristisches Merkmal: ihr unstillbarer Hunger – nicht nur nach Rästeln!

Solche Wortwitze, besonders bei Namen, sind so häufig, dass man meist nur noch mit den Augen rollt – und trotzdem dabei ein wenig schmunzelt.

Zusammen mit ihren Kollegen Ernest und Sherl löst sie, selbstverständlich mit eurer Hilfe, zwölf außergewöhnliche Fälle in London.

Auf den Hund gekommen

Alles beginnt in der Chancer Lane, wo Katrielle gerade stolz ihre eigene Detektei eröffnet. Unter dem Motto „Wir lösen jedes Rätsel!" schließt sie Bekanntschaft mit ihrem ersten Fall: Sherl oder bis dahin ein noch unbekannter, tatsächlich sprechender Hund. Dieser kann sich weder erinnern, wie er zu diesem Talent gekommen ist, noch wo er herkommt oder wie er heißt. Kurzerhand beschließt Katrielle zusammen mit ihrem Assistenten Ernest Drownig dem armen Hund zu helfen. Der Vierbeiner bekommt feierlich den Namen Sherl O. Kholmes verliehen – und ja, diese Art von offensichtlichem



Mathematische Lösung? Quatsch. Rechnerisch würde man auf 100 Sekunden kommen. Dummerweise ist das nicht das Ergebnis, was das Spiel als korrekt erachtet. Die echte Lösung ist dagegen jedoch völlig sinnlos und ohne Hinweismünzen nur zu erraten.

Sherl wirkt meist wie ein alter grummeliger Mann im Hundekostüm, der gelegentlich schön sarkastische Kommentare raus-

Wortwitz wird euch ständig im Spiel begegnen. Doch bevor sie die Ermittlungen auch nur beginnen können, grätscht Inspektor Hastings von Scotland Yard dazwischen. Einer der Stundenzeiger am Big Ben ist verschwunden!

Kulinarische Detektivin

Auf der Suche nach den für jeden Fall wichtigen sechs Hinweisen folgt ihr Katrielle (kurz Kat) und Co. zu verschiedensten Wahrzeichen Londons. Sind die Ermittlungen am Tatort erst einmal abgeschlossen, lässt sich Kat gerne von ihrem Bauchgefühl leiten. Etwa zu einem Restaurant, einer Konditorei, Snackständen oder Ähnlichem. Das Kuriose dabei: Auf diesem Weg liegt meist die Lösung der verrückten Fälle. Wo sonst als in der Konditorei könnte man darauf kommen, dass der verschwundene Stundenzeiger aus Waffelteig war und über Nacht beim Regen einfach hinfort gespült wurde? Unlogisch? Ein wenig. Auch der neue Detektei-Spürhund Sherl kann es kaum fassen. Amüsant sind die wirren Lösungen der Fälle jedoch allemal. So ermittelt ihr weiter in den darauffolgenden Fällen. Sei es nun im bekanntesten Luxuskino der Stadt, wo plötzlich eine Filmszene verschwunden ist, im Hause der reichsten Frau Londons, die verzweifelt ihr Haustier sucht, oder in einem gespenstischen Herrenhaus, das nicht nur von einem ungeklärten dunklen Nebel umgeben ist, sondern in welchem es auch noch spukt. Ab der Beendigung des vierten Falls, welcher euch großen Ruhm unter den Reichen und Schönen Londons beschert, könnt ihr zudem erstmals aus vier Fällen auswählen und sie in der Reihenfolge erledigen, die euch am meisten zusagt.

Alte Bekannte, neue Probleme

Schon früh trefft ihr auf bereits bekannte Gesichter der *Layton*-Spiele. Schnurrbert ist wieder mit dabei und versorgt euch ständig mit neuen Rätseln. Als ob nicht schon genug in London verteilt wären. Zudem trefft ihr auch wieder auf Oma Enygma, die jedoch in diesem Spiel nicht eure Rätsel für euch sammelt, sondern euch einfach nur ständig als Passant auf der Straße begegnet und bei euren Fällen hilft. Verlorene Rätsel gibt es nämlich in diesem Spiel nicht. Katrielle kann jederzeit in die vorherigen Fälle zurückkehren und findet auf der Karte Hinweise, wo sich noch nicht gelöste (und sogar neue, erst nach Abschluss aufzufindende) Rätsel und vergessene Hinweismünzen befinden. Ob man letztere wirklich in der Fülle braucht, wie sie hier angeboten werden, ist fraglich. Die Rätsel sind meist nämlich sehr einfach. Nur wenige bieten wirkliche Kopfnüsse, andere hingegen sind ohne Hinweismünzen schlichtweg unlösbar, da sie durch mangelnde Informationen im Text einfach keine logische Lösung bieten oder jene Lösung dennoch falsch ist. Neben den Problemen der Schwierigkeit und den hin und wieder unausgegorenen Rätseln ist auch noch die Steuerung ungenauer als in den Vorgängern. Vielleicht rührt dieser Fehler von der vorherigen iOS-Umsetzung her. Trotzdem ist Katrielles Abenteuer ein wirklich schöner Rätselspaß und die junge Detektivin steht damit ihrem Vater in nur wenigen Punkten nach.

Laureen Eggmann

In einem der drei Minispiele müsst ihr eurem Gast das perfekt auf ihn zugeschnittene Dinner servieren.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Sherl, der Hund, sorgt für zusätzlich Biss. Höhöhö. Wuff."

Als langjähriger Fan der *Layton*-Reihe war mir bislang kein Rätsel zu schwer – außer jene, die keine logische Lösung haben … Manche Aufgaben des neuen Abenteuers haben mich da schon ganz schön auf die Palme gebracht. Trotzdem fand ich Katrielle, den zutiefst ergebenen Ernest und den sarkastischen Sherl durchaus amüsant. Auch die Idee mit den verschiedenen Fällen gefällt mir sehr gut. Dass man jedoch zurückgehen kann, um weitere Hinweismünzen zu ergattern, sorgt für einen gigantischen Überschuss. In der Mitte des Spiels hatte ich bis zu 150 der Taler, aber nur selten Verwendung dafür. Für einen *Layton*-Fan ist Teil 7 womöglich zu einfach, eine spannende Story bietet das Spiel jedoch allemal. Und verdammt noch mal: ES IST EIN HUND DABEI, DER SPRECHEN KANN!

Layton's Mystery Journey …

Termin: 06. Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die Grafik überzeugt wie üblich für die Reihe mit liebevoll gestalteter Szenerie und tollen Zwischensequenzen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Auch hier ist Level-5 kein Risiko eingegangen und hat sich an der Reihe orientiert. Melodisch und angenehm wie immer und niemals zu aufdringlich. Manche Charaktere haben eine seltsame Sprachausgabe bekommen, aber da diese vertonten Szenen nicht allzu häufig vorkommen, kann man darüber hinwegsehen.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen
In manchen Rätseln und beim Suchen nach Hinweismünzen reagiert der Cursor nicht immer so genau, wie man das gerne hätte.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (Stufenlos)
Mit einem *Layton*-Spiel konnte man schon immer Stunden an Lebenszeit überbrücken. Das gilt auch hier. Neben der Hauptstory, also den 12 Fällen, locken wieder drei Minispiele sowie das Wechseln der Einrichtung oder der Kleidung. Wem das noch nicht reicht, kann sich mit den Tagesrätseln beschäftigen.

PRO / CONTRA
- ➕➕ Zwölf spannende Fälle
- ➕➕ Wie immer wunderschöne Aufmachung
- ➕ Tolle atmosphärische Musik
- ➕ Viel Nebenbeschäftigung
- ➕ Möglichkeit, noch einmal zurückzugehen
- ➕ Sehr viel Humor und Wortwitze
- ➖ Etwas ungenaue Steuerung
- ➖➖ Meist sehr leichte Rätsel, die manchmal auch sehr unlogisch ausfallen

WERTUNG/FAZIT

80

„Ein liebevoll gemachter Rätselspaß, wenn auch nicht immer herausfordernd."

STORY OF SEASONS TRIO OF TOWNS

Simulation Ackern für das Seelenheil: In *Story of Seasons: Trio of Towns* sucht ihr Erfüllung im Dasein als einfacher Landwirt. Ob das klappt?

Das ist wirklich ausgesprochenes Pech: *Story of Seasons* erscheint im gleichen Monat auf dem 3DS wie *Stardew Valley* auf der Switch. Gegen die ambitionierte Indie-Konkurrenz zieht das wenig experimentierfreudige Werk der *Harvest Moon*-Macher den Kürzeren – Spaß macht die Simulation trotzdem.

In aller Ruhe

Der Einstieg in *Story of Seasons: Trio of Towns* ist langsam. Es vergehen etwa 20 Minuten, bis ihr endlich etwas tun könnt – davor texten euch virtuelle Freunde und Familienmitglieder voll, erklären und wiederholen sich, bis auch die jüngsten Spieler verstanden haben, worum es geht. Diese Trägheit zieht sich durch die ersten Stunden, es dauert, bis ihr alleine die Zügel in der Hand haltet. In den ersten Tagen als frischgebackener Landwirt führt die Beschränkung der Aktivitäten zu großer Langeweile: In Ermangelung verfügbarer Betätigungen werdet ihr quasi gezwungen, noch bei Tageslicht ins Bett zu gehen. So besteht natürlich keine Gefahr, Genre-Neuzugänge zu überfordern, wer aber schon einmal Hacke und Gießkanne geschwungen hat, muss sich zwingen, den Beginn des Abenteuers durchzustehen. Simpel geht es auch bei anderen Aspekten des Landlebens zu. Anstatt einzelne Felder bearbeiten zu müssen, wird eure Aktion (wie etwa das Gießen)

Um Geld zu verdienen, wenn auf eurer Farm gerade nichts zu tun ist, könnt ihr Nebenjobs annehmen. Die sind extrem langweilig, aber immerhin schnell erledigt.

Bei gutem Wetter und wenn es nicht zu kalt ist, solltet ihr eure Tiere draußen weiden lassen. Das hält sie gesund und bei guter Laune.

Papa traut euch nicht zu, dass ihr dem harten Landleben standhaltet und von euren Erträgen leben könnt.

sofort auf einer drei-mal-drei-Felder großen Fläche angewendet. Von der Vielschichtigkeit und dem Facettenreichtum der Bewohner in *Stardew Valley* sind die Nachbarn in *Trio of Towns* weit entfernt, abseits bekannter Klischees haben die Figuren wenig zu bieten.

Es geht voran

Habt ihr den zähen Einstieg und die ersten Spielstunden überstanden, lässt euch *Story of Seasons* zum Glück mehr Freiheiten und öffnet die Tore zu den zwei zusätzlichen Städten neben der Western-Siedlung vom Start des Abenteuers. Danach kehrt sich euer Beschäftigungspensum ins Gegenteil um: Es gibt so viel zu tun, und ihr habt so wenig Zeit! Die Mechaniken funktionieren dabei wie im Genre üblich: Im Verlauf der Jahreszeiten baut ihr unterschiedliches Gemüse und Früchte an, erntet das Grünzeug und verdient so das Geld, mit dem ihr neue Sämereien, Dekoartikel für euer Haus, Geschenke für die Dorfbewohner, Futter, Klamotten, Dünger oder Tiere einkauft. Wer danach Ausschau hält, bekommt ordentliche Management-Tiefe und Möglichkeiten zur Gewinnoptimierung geboten. Wichtig dabei: Je besser eure Beziehungen zu Städten und Bewohnern, desto interessanter die Einkaufsoptionen. Die Romantik kommt auch nicht zu kurz: Zu Beginn des Spiels wählt ihr euer Geschlecht und flirtet nach Herzenslaune mit den Dorf-Singles, die verfügbaren Junggesellen stehen jedoch nur für heterosexuelle Partnerschaften zur Verfügung. Die Aufteilung der Umgebung in drei vollkommen unterschiedliche Städte mit eigenen Spezialitäten, Festen, Einwohnern und Kultur ist eine willkommene Abwechslung zum Genre-Standard, bei dem lediglich ein Dorf als Knotenpunkt dient. Dank der niedlichen Designs sowie der farbenfrohen Umgebung macht *Story of Seasons* optisch einen guten Eindruck, auch wenn einige der Charaktere arg austauschbar aussehen. Die musikalische Untermalung bleibt vornehm im Hintergrund. *Trio of Towns* will das Genre nicht revolutionieren, ja, es nicht einmal versuchen. Stattdessen serviert es die übliche Hausmannskost, nett präsentiert und abgeschmeckt. Wer das – und nur das! – von einer Farm-Simulation erwartet, holt mit Freude 40 Stunden und mehr aus dem neuen *Story of Seasons* heraus. ■ **Katharina Reuß**

Das Angeln gehört mindestens genauso zu Farming-Simulationen wie Kühe und Hühner. Fische verkauft ihr, oder ihr kocht etwas leckeres mit dem Fang.

MEINUNG
Katharina Reuss

„Eine routinierte, aber dennoch liebenswerte Farming-Simulation."

Seit vielen Jahren tritt das Genre auf der Stelle. Schon aus diesem Grund muss der Vergleich mit dem Neuling im Viertel, *Stardew Valley*, zwangsläufig stattfinden. Und das erfolgsverwöhnte Ein-Mann-Projekt punktet mit interessanteren, vielschichtigeren Charakteren, größerem Umfang und unterhaltsameren Nebenbeschäftigungen (die Nebenjobs in *Story of Seasons* sind furchtbar öde Zeitschinderei). Sicher wundert ihr euch an dieser Stelle, wieso der Test zu *Stardew Valley* auf der Switch dann nicht in diesem Heft zu finden ist. Die Antwort: Die Testversion kam zu spät, erst in der nächsten Ausgabe ist es soweit. Da ich *Stardew Valley* aber ausführlich auf dem PC und der PS4 gespielt habe, kann ich die Titel dennoch ganz gut vergleichen.

Story of Seasons: Trio of T.

Termin: 13. Oktober 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Marvelous
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 7
Die unterschiedlichen Ortschaften sind gut umgesetzt, Charaktere und Tiere sehen niedlich aus. Der Wiedererkennungswert ist jedoch gering.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Die Geräuschkulisse ist passend, die Hintergrundmusik dezent.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung ist simpel und schnell erlernt. Der praktische Gruß per Schultertaste erspart Zeit.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
Nach dem langweiligen Einstieg wird das Geschehen spannender und ihr habt recht viel zu tun.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler lokal:** 2
Ihr könnt offline und online Items tauschen und miteinander angeln. Im Streetpass-Modus trefft ihr unter anderem die Haustiere anderer Farmer.

PRO / CONTRA
- ✚ Drei unterschiedliche, hübsche Städte
- ✚ Viele Beschäftigungsmöglichkeiten
- ✚ Niedliche Designs
- ✚ Romantikoptionen
- ➖ Klischeecharaktere und öde Story
- ➖ Austauschbarer Look
- ➖ Langweiliger, nerviger Einstieg
- ➖ Standardformel ohne erwähnenswerte Neuerung

WERTUNG/FAZIT

75

„Solide, niedliche Farming-Simulation mit einem mühseligen Einstieg."

MEINUNG
Jan Lemberger

„Wer hätte gedacht, dass ein Spiel mich dazu bringt, J-Pop Songs mitzusummen.“

Ich bin grundsätzlich ein großer Freund von Musikspielen und war deshalb sehr gespannt auf *Deemo*. Überraschenderweise hat mich aber nicht nur das Gameplay, sondern auch die Atmosphäre und die Story mitgerissen. Natürlich wollte ich alle Songs freischalten, aber vor allem wollte ich wissen, wie es mit Alice und Deemo weitergeht. Offenkundig ist Rayark der Genre-Mix ziemlich gut gelungen. Gerade Leute, die wie ich Spaß an Spielen mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad haben, werden mit *Deemo* viel Freude haben. Denn um den mittleren und harten Teil zu meistern, braucht ihr einen langen Atem und am besten einige Klavierstunden. Auch wenn ich mir mehr westliche Lieder gewünscht hätte, hatte ich eine schöne Zeit. Ein Muss für alle *VOEZ*-Fans!

Deemo

Termin: 28. September 2017
Hersteller: Flyhigh Works
Entwickler: Rayark
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Auch wenn der Grafikstil der Liedsequenzen eher mau ausfällt, leistet *Deemo* sowohl in den Menüs als auch in den Zwischensequenzen ganze Arbeit.

SOUND 9
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
In einem Musikspiel steht natürlich der Sound im Vordergrund. Die über 200 Songs sind abwechslungsreich und decken eine breite Genre-Palette ab. Der eigentliche Soundtrack des Spiels fällt sehr atmosphärisch und passend aus.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung ist einfach zu bedienen und erweist sich auch bei höheren Schwierigkeitsgraden als sehr angenehm. Da man bei einigen Songs alle Finger braucht, ist *Deemo* allerdings als Spiel für unterwegs eher weniger geeignet.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Der Singleplayer bietet einen leichten Einstieg und führt den Spieler in einem angenehmen Tempo zu den höheren Schwierigkeitsgraden. Die sehr flexiblen Einstellungsmöglichkeiten sollten auch Musikspielveteranen genug Abwechslung bieten.

PRO / CONTRA
- ✚ Einfache Steuerung
- ✚ Interessante und einfach zu folgende Story
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Über 200 Musikstücke
- ✚ Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- ➖ Nur im Handheldmodus spielbar
- ➖ Kein Multiplayer
- ➖ Relativ teuer für das Gebotene

WERTUNG/FAZIT

„Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben.“

83

Die Story von Deemo und Alice wird nach und nach durch beeindruckende und schöne Zwischensequenzen und Bilder erzählt.

DEEMO

Musikspiel *VOEZ*-Freunde aufgepasst: Mit *Deemo* kommt ein weiteres Musikspiel aus dem Hause Rayark auf die Switch!

Reaktionstests mit bunten Knöpfchen und Musik im Hintergrund: Das ist die Formel gängiger Musikspiele. *Deemo* fügt diesem Prinzip jedoch eine waschechte Story hinzu. Ihr schlüpft in die Haut des gleichnamigen Deemo, einer mysteriösen Gestalt, die offenbar nie den Klavierunterricht geschwänzt hat. Eines Tages fällt ein kleines Mädchen namens Alice vom Himmel und freundet sich mit euch an. Um sie wieder nach Hause zurück zu bringen, lasst ihr mit eurer Musik, ganz im Stil von *Hans und die Bohnenranke*, einen Baum wachsen, um für sie einen Weg nach Hause zu ebnen. Auf eurer Reise begegnet ihr mysteriösen Gestalten und stellt nach und nach Alices Gedächtnis wieder her.

Der Aufstieg zum Pianist

Deemo lässt sich, wie sein inoffizieller Switch-Vorgänger *VOEZ*, ausschließlich mit dem Touchscreen spielen. Während ihr am Anfang das simple Spielprinzip kennenlernt, steigert sich der Schwierigkeitsgrad in einem angenehmen Tempo. Jedes Lied hat drei Schwierigkeitsgrade und für die Profis unter euch gibt es sogar die Möglichkeit, das Tempo der Noten beliebig anzupassen.

Während ihr euch von Lied zu Lied kämpft, wächst nicht nur der Baum, sondern ihr entdeckt auch immer wieder neue Teile von Deemos Schloss. In bester Point-and-Click-Manier dürft ihr kleine Rätsel lösen und entdeckt das ein oder andere Geheimnis. Die Story wird unterdessen von kleinen Zwischensequenzen und einem atmosphärischen Soundtrack begleitet.

Für den Westen nichts Neues

Für den einen ist es eine gute, für den anderen eine schlechte Nachricht: Wie schon *VOEZ* setzt auch *Deemo* bei der Liederauswahl wieder vornehmlich auf asiatische Musik – trotz der über 200 Tracks. Was die Musikrichtungen angeht, ist *Deemo* allerdings sehr flexibel. Ein Hauptteil der Songs sind zwar nur Instrumentals, aber es werden auch Genres wie Pop, Rock und sogar Techno bedient. Auch wenn *Deemo* einen stolzen Preis von 30 Euro mit sich bringt, bekommen sowohl Genrefreunde als auch Neulinge einen packenden Titel mit schöner Story und einem hohen Wiederspielwert geboten.

Jan Lemberger

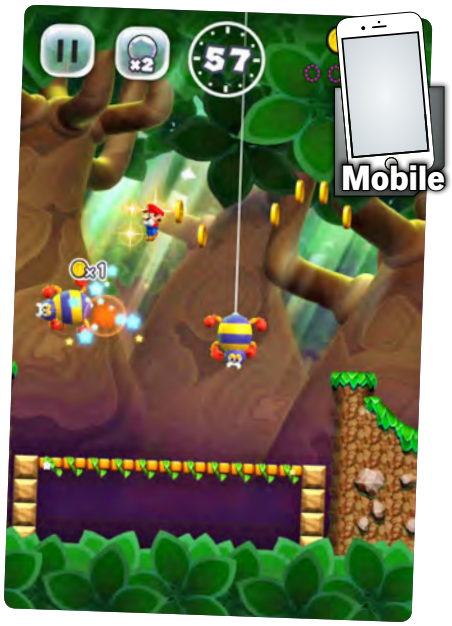
***Deemo* führt euch in vielen kleinen Schritten durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.**

Während des Spielens entdeckt ihr die wahre Geschichte, die hinter Alice und ihrem Ausflug in Deemos Welt steckt.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER MARIO RUN

Jump&Run Dank des bisher größten Updates halten viele neue Inhalte Einzug in *Super Mario Run*. Taugt das was und sollte man als geneigter Mario-Fan einen zweiten Blick riskieren?



Die neun neuen Levels im Welten-Modus bringen dank neuer Ideen frischen Wind in *Super Mario Run*.

Super Mario Odyssey wirft seinen unübersehbaren Schatten voraus, das ist nicht zu leugnen. Ob das kostenlose Update mit neuen Inhalten für *Super Mario Run* zur Marketing-Strategie gehört, um noch mehr Leute zu Marios neustem 3D-Abenteuer zu locken? Wissen wir nicht. Die neuen Inhalte des mobilen Hüpfspiels nehmen wir aber trotzdem dankend an.

Im neuen Modus Remix 10 arbeitet ihr euch über eine Karte hinweg zum Ziel vor, wie in vielen Konsolen-*Mario*-Titeln. Nach 30 Zonen wartet Daisy als Belohnung.

Neuer Modus: Remix 10

Die Neuerungen sind nämlich richtig gut. Da wäre beispielsweise der komplett neue Modus namens Remix 10, den ihr schon direkt vom Startbildschirm aus erreicht. Hier müsst ihr immer zehn Abschnitte am Stück in einer Art Speedrun-Modus meistern. Diese Abschnitte bestehen aus Level-Ausschnitten bekannter Levels des Welten-Modus, aber auch aus neu zusammengewürfelten Levels oder sogenannten geheimen Levels. Pro Abschnitt sammelt ihr bis zu drei spezielle Münzen, für die ihr besondere Belohnungen in Form von Items bekommt. Manche Abschnitte müsst ihr mit einer bestimmten Figur meistern, außerdem gibt es hin und wieder spezielle Abschnitte mit fünf statt drei speziellen Münzen oder besonders vielen normalen Münzen. Pro Runde wird euch ein Rallye-Ticket abverlangt, für Nachschub sollte also gesorgt sein. Verlieren könnt ihr bei Remix 10 übrigens nicht: Fallt ihr in den Abgrund oder erwischt euch ein Gegner, wird der aktuelle Abschnitt einfach ohne spezielle Münzen übersprungen. Absolviert ihr im neuen Modus 30 Zonen, die jeweils aus etwa zwei bis fünf Runden bestehen, erhaltet ihr als Belohnung gleich eine weitere Neuerung: Daisy als spielbare Figur. Die dürft ihr dann in sämtlichen Modi verwenden, ihre Fähigkeiten und Steuerung entsprechen denen von Prinzessin Peach.

Neue Levels!

Doch es gibt noch mehr Neues zu entdecken: Im Welten-Modus erwarten euch mit der Stern-Welt insgesamt neun neue Levels. Diese müsst ihr erst einzeln freischalten, indem ihr spezielle Aufgaben erfüllt, also beispielsweise ein bestimmtes Level beendet, ohne Gumbas zu erwischen oder Ähnliches. Diese Herausforderungen sind teils ziemlich anspruchsvoll, sodass ihr eine Weile braucht, um alle neuen Levels freizuschalten. Das lohnt sich aber, denn die kommen mit frischen Gegnern, Elementen und Themen daher und machen Laune. Wie gewohnt gilt es auch hier, in drei Stufen farbige Münzen zu sammeln.

Ein tolles Update

Neben den vielen kleineren Neuerungen, die im Laufe der Zeit nach dem Release Einzug ins Spiel hielten und den regelmäßigen besonderen Aktionen und Events bieten die neuen Inhalte des bisher größten Updates den mit Abstand stärksten Anreiz, sich am Smartphone Mal wieder die Daumen wund zu tippen. Der neue Modus Remix 10 überzeugt durch knackige, kurze Runden und viele motivierende Belohnungen und nach 30 erfolgreich gemeisterten Zonen gleich noch mit einer komplett neuen Figur. Die allerdings kann auch nicht mehr als schon Prinzessin Peach. Die neuen Levels im Welten-Modus bringen neue Elemente ins Spiel und machen genauso viel Spaß wie schon die ursprünglichen 24 Levels. Ein rundum gelungenes Update, das *Super Mario Run* im gesamten abwechslungsreicher, umfangreicher und somit spaßiger macht.

Johannes Gehrling

Super Mario Run

Stand: 3.0.4 (Android/iOS)
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Betriebssystem: Android (ab Version 4.2); iOS (ab Version 8.0)
Preis: Einmalig 9,99 Euro (In-App-Kauf)

GRAFIK 7
Farbenfroh, freundlich und klassisch *Super Mario*.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Die klassischen *Mario*-Melodien und Geräusche.

STEUERUNG 9
Besonderheiten: -
Ein Tippen lässt Mario springen; je länger man den Finger auf dem Bildschirm lässt, desto höher hüpft Mario. In den Levels verteilte Objekte wirken sich ebenfalls auf Marios Laufverhalten aus. Sehr gut!

PREIS/LEISTUNG 8
Bezahlmodell: Einmaliger Kauf
Dank neuer Levels und dem zusätzlichen Modus Remix 10 gibt es für rund zehn Euro richtig viele Inhalte und langfristig einiges zu tun. Für ein Mobilspiel gut.

PRO / CONTRA
- ++ Steuerung perfekt umgesetzt
- ++ Regelmäßige Erweiterung durch neue Inhalte
- \+ 33 „klassische" Levels: abwechslungsreich
- \+ Klassische Optik und Musikuntermalung
- \+ Neuer Modus: spaßig und motivierend
- − Daisy mit gleichem Moveset wie Peach
- − Hoher Akkuverbrauch
- − Storymodus recht schnell beendet
- −− Permanente Internetverbindung erforderlich

WERTUNG/FAZIT

80

„Durch die neuen Inhalte ist *Super Mario Run* deutlich besser. Ein zweiter Blick lohnt!"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

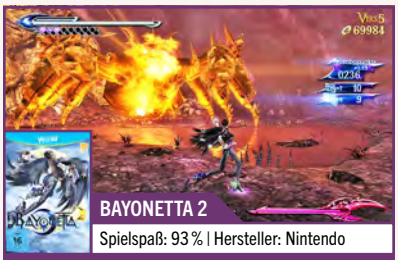
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

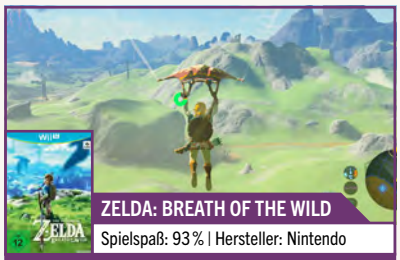
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD

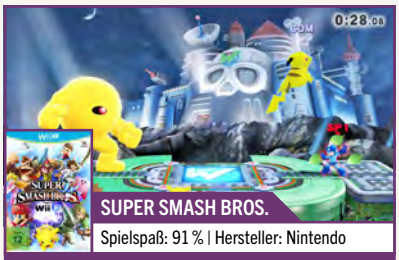
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus.

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

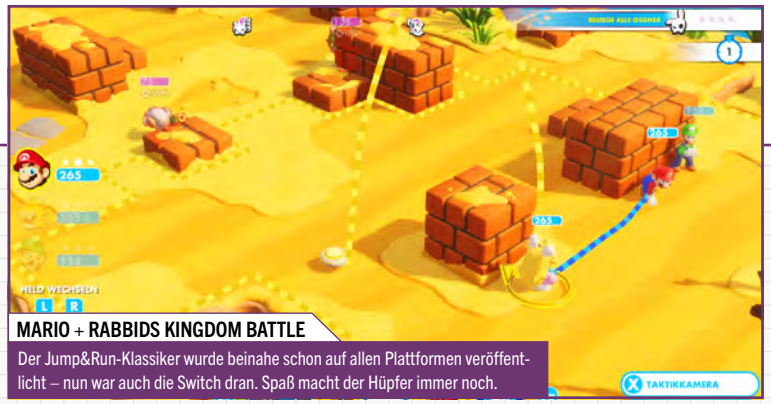
XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U.

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Der Jump&Run-Klassiker wurde beinahe schon auf allen Plattformen veröffentlicht – nun war auch die Switch dran. Spaß macht der Hüpfer immer noch.

Stets aktuell: Die 30 besten Wii-U-Spiele

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 20 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Cave Story+
Test (09/17): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nicalis

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Test (06/17): 74 % | Genre: Strategie | Hersteller: Gametrust

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bros.

NEU Lego Worlds
Test (10/17): 64 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bros.

NEU Mario + Rabbids Kingdom Battle
Test (10/17): 85 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Mojang

NEU Minecraft: Story Mode
Test (10/17): 68 % | Genre: Adventure | Hersteller: Telltale Games

NEU Pokémon Tekken DX
Test (10/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

NEU Rayman Legends: Definive Edition
Test (10/17): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

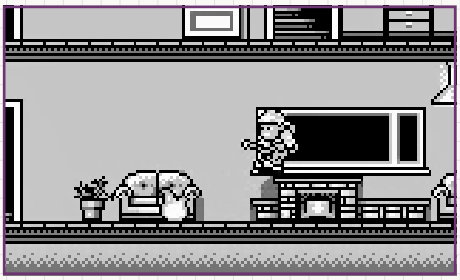
Super Bomberman R
Test (04/17): 69 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Test (07/17): 70 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Ist ja gut, ist ja gut – das letzte Spiel war viel zu einfach (und beweist, dass ihr Geschmack habt!). *Gargoyle's Quest* ist richtig! Klare Sache, ihr hättet gerne etwas Schwierigeres.



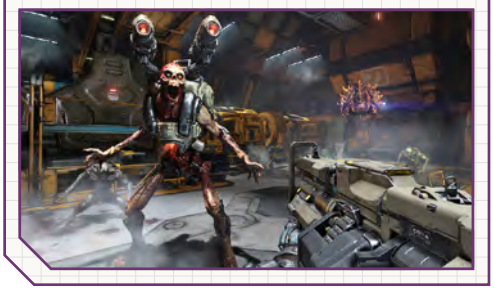
Unser gesuchtes Spiel stammt aus den 90er-Jahren und hat sich seinerzeit auf dem Game Boy breitgemacht – und dass auf eine für Videospiele damals ziemlich ungewöhnlich Art, erschien es doch exklusiv in Europa. In Japan war das Spiel nie für eine Veröffentlichung vorgesehen, der geplante Release in den USA wurde dagegen gecancelt. Eigentlich merkwürdig, denn der Geschicklichkeitstitel war nicht nur ganz unterhaltsam, als „Simulation" eines lebenswichtigen Berufs konnte man sich damit auch super identifizieren. Und zwar weltweit, denn der hier gesuchte Job, der bereits im Namen des Spiels steckt, wird überall auf unserem Planeten gebraucht.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Unholy Cathedral, das ist eines der ikonischen Level aus dem ebenso klassischen wie legendären *Doom*. Diese unheilige Kathedrale bekommt jetzt einen Anbau – und zwar überraschenderweise auf der Switch! Schauen wir uns das 2016er-*Doom* doch mal auf dem PC an.

Während der Nintendo Direct Mitte September vernahmen wir die hammermäßige Verkündung: *Doom* erscheint auf der Switch! Zwar müsst ihr euch den Multiplayer-Modus separat herunterladen und auf den echt guten Map-Designer leider komplett verzichten, mit dabei ist aber das Herzstück des aktuellsten *Doom*: die Solo-Kampagne! Der Optimismus der Shooter-Fans war kurz vor Release der neuesten Höllen-Hatz eher verhalten, insbesondere angesichts der chaotischen Entwicklungsgeschichte. Das Ergebnis war dann aber ein unfassbar starker, schamlos unterhaltsamer Brachial-Shooter, der mit erstaunlicher Konsequenz Logik der bestmöglichen Action geopfert hat. *Doom* ist auf PC, PS4 und Xbox One ein Spiel mit Charakter, Biss, Flair – einfach kompromissloser Death Metal in Game-Form!



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

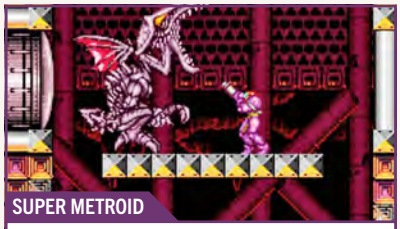
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint.

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

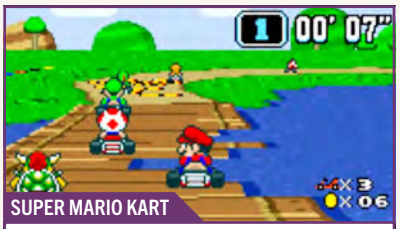
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

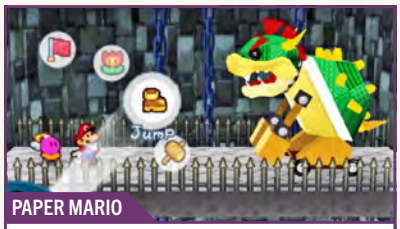
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SEVERED

Fans des blauen Igels lechtzen schon seit vielen Jahren nach einem guten 2D-Ableger. *Sonic Mania* ist Segas Antwort auf der Flehen und zudem richtig gut geworden!

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 20 besten eShop-Titel für Switch

NEU Azure Striker Gunvolt: Striker Pack
Test (10/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Inti Creates

Death Squared
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: SMG Studio

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

Gonner
Test (08/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Art in Heart

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Infinite Minigolf
Test (09/17): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Zen Studios

NEU Ironcast
Test (10/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ripstone

Kamiko
Test (06/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Flyhigh Works

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Overcooked: Special Edition
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Team 17

NEU Phantom Trigger
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Tiny Build Games

Retro City Rampage DX
Test (09/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

NEU Severed
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

VOEZ
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Die aktuell 10 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

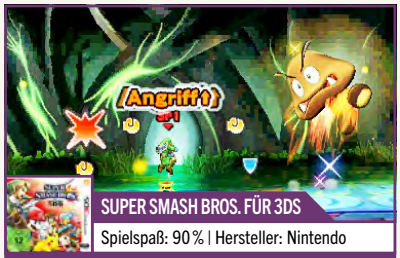
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Metroid: Samus Returns
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Neuerungen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

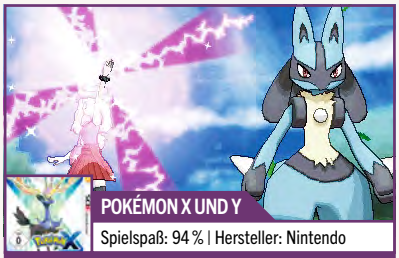
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist allerdings viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



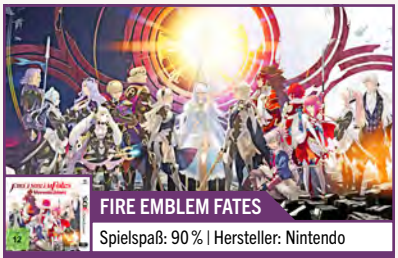
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

METROID: SAMUS RETURNS

In der letzten Ausgabe fand kein einziges Vollpreis-3DS-Spiel den Weg in unser Testlabor. Daher nutzen wir den Platz stattdessen, um euch das exzellente Mehrspieler-Vergnügen *Overcooked* auf der Switch ans Herz zu legen!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Metroid: Samus Returns
Test (10/17): 90 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Wenn es etwas gibt, das mich beim Einkaufen auf die Palme bringt, dann ist das, etwas nicht bekommen zu können, obwohl ich die Kohle dabeihabe. Aus irgendeinem Grund werde ich an diese Tatsache immer wieder erinnert, wenn Nintendo eine neue Konsole auf den Markt bringt …

Hurra, hurra, das SNES Mini ist da. Diese Zeilen entstehen gerade einige Stunden nach dem offiziellen Verkaufsstart der kleinen Kultkonsole hier in Deutschland, also dem 29. September 2017. Keine zwei Stunden ist der Facebook-Eintrag auf Nintendos Account alt, in dem die Kollegen fröhlich den Release der Miniatur-Spaßfabrik in unseren Breitengraden verkünden. Der Post (übrigens inklusive genialem Promo-Video mit SNES-Font!) endet im ersten Absatz mit den Worten: „jetzt erhältlich". Leider liegt genau hier das Problem, auf das Nintendo sogar im Kommentarbereich des eigenen Facebook-Eintrags hingewiesen wird: In den allermeisten Fällen ist das SNES Mini eben nur auf dem Markt, deswegen aber noch lange nicht erhältlich. Ein großer Teil der Käufer geht leer aus und macht seinem Frust Luft. Das weitaus größere Problem sind aber die Wucherverkäufer und Abzocker, die möglichst viele der seltenen Konsolen zusammenraffen, um sie dann für horrende Preise online zu verkaufen oder zu versteigern. Offenbar sind da auch Fachhändler dabei: Man hört Gerüchte von Verkaufsketten, die einige wenige SNES Minis nur in frechen Bundles zusammen mit anderen teuren Produkten anbieten.

Natürlich ist Nintendo an dieser Miesere nicht ganz unschuldig: Die Spielefirma ist dafür berühmt-berüchtigt, die Nachfrage nach ihren Produkten oft nur sehr schleppend befriedigen zu können – siehe Amiibo, Switch und vor allen Dingen das NES Mini. Klar ist das irgendwo ein Henne-Ei-Problem: Sind die Gegenstände so begehrt, dass sie überall ausverkauft sind, oder macht die Tatsache, dass sie überall ausverkauft sind, die Gegenstände so begehrt? Bei Nintendo scheint das ein wiederkehrendes Problem zu sein, womit sie den wirklich asozialen Trend zum Wucher-Weiterverkauf auch noch (ungewollt) verstärken. Ganz wichtig: Fallt darauf nicht rein! Spielt bei dieser dreckigen Taktik nicht mit! Alles andere unterstützt die Geldmacherei nur. Nintendo hat gesagt, man hätte aus den Fehlern mit dem NES Mini gelernt und würde ausreichend Geräte bereitstellen – darauf müssen wir vertrauen.

Trotzdem: Im Namen aller leidenschaftlicher Nintendo-Fans, die schon ganz heiß auf die kleine SNES-Konsole waren, im Namen aller Retro-Liebhaber, denen ihr als Parasiten-Wucherverkäufer das gute Gefühl an der Nostalgie vermiest, im Namen der unbedarften Oma, die für ihren Enkelsohn ein tolles Geschenk kaufen will und auf eure Dreckspreise reinfällt: Liebe Wucherverkäufer, ihr

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

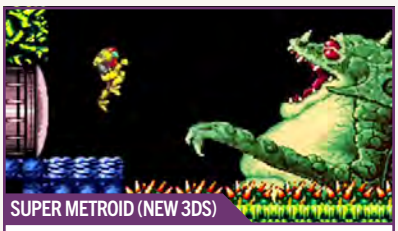
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

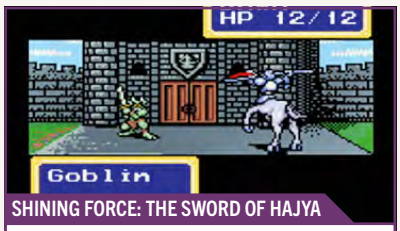
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

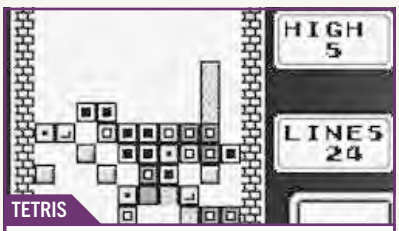
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Pokémon Rot, Blau & Gelb
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

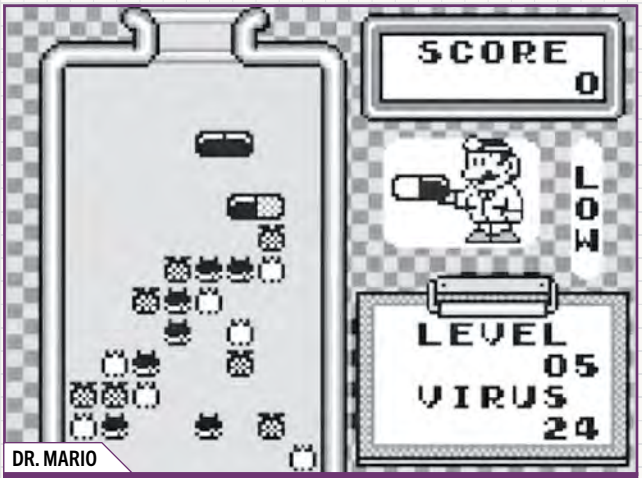
Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad, aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung.

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

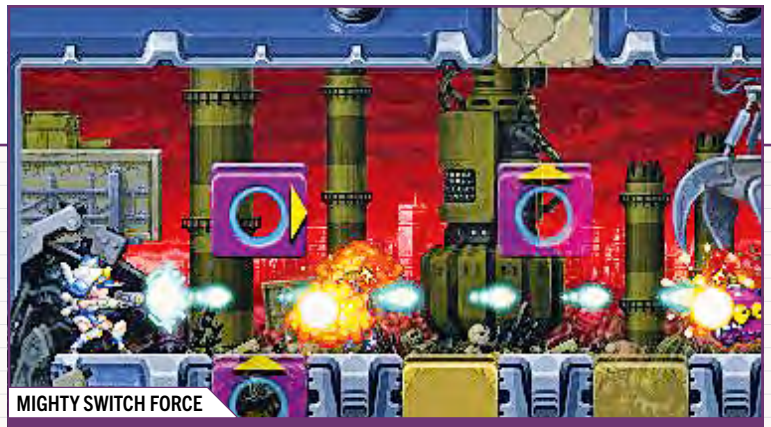
SUPER METROID

Ihr habt eines der „new"-Modelle eines 3DS und nach *Samus Returns* so richtig Lust auf noch mehr *Metroid*? Dann holt euch doch Super Metroid im eShop. Das ist immer noch fa-bel-haft!



DR. MARIO

In *Mario + Rabbids Kingom Battle* hat der Schnauzbartträger bewiesen, dass er auch im Strategie-Genre sattelfest ist. Einer seiner ersten Berufswechsel war in *Dr. Mario*.



MIGHTY SWITCH FORCE

Vor Switch-Spielen zum Testen können wir uns aktuell kaum retten, 3DS-Spiele-Veröffentlichungen werden dafür im eShop so langsam etwas spärlicher. Macht nix, legen wir euch eben das tolle *Mighty Switch Force* ans Herz.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Cursed Castila
Test (09/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Abylight

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

PSYCHOLOGISCHES GAMEDESIGN

Könnte sich Sisyphus einen Level-up-Counter an seinen Felsbrocken kleben, hätte er wohl seinen Traumjob gefunden.

In Traumsequenzen und Halluzinationen können kreative Gamedesigner eine Bildsprache nutzen, die vor allem auf euer Unterbewusstsein zielt. Die *Metro*-Games sind Meister dieses Fachs.

Sisyphus? Wer zum Geier ist Sisyphus?! Sollte euch der Name nichts sagen, keine Sorge – der alte Grieche ist nicht gerade eine Popkulturikone des 21. Jahrhunderts. Der korinthische König wurde der Sage nach einst vom Götterboten Hermes in die Unterwelt verbannt. Dort musste Sisyphus für alle Ewigkeit einen Felsbrocken einen Hügel hinaufrollen, nur um den Stein dann wieder hinabpoltern zu sehen und auf ein Neues den Berg raufwuchten zu müssen. Diesem unglücklichen Umstand hat Sisyphus sein Fortleben als Sprichwort in unserer Zeit zu verdanken: „Einer Sisyphusarbeit nachgehen" bedeutet so viel, wie einen Job haben, der ebenso sinnlos wie stinklangweilig ist.

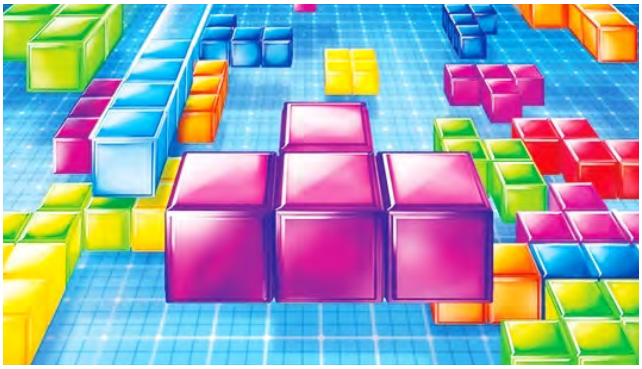
Wegwerfgesellschaft

Besonders blöd für den alten Griechen: Wäre er 3.500 Jahre später in der Hölle seines Pantheons gelandet, hätte er wenigstens einen Level-up-Zähler an seinen Felsbrocken montieren können. Für jeden Steinlauf gäbe es dann ein paar Erfahrungspunkte, und zack – schon hätte Sisyphus seinen Traumjob gefunden. Denn wenn man einfach nur die nüchternen Fakten betrachtet, sind klassische Rollenspiele eigentlich ein Paradebeispiel für eine Sisyphusarbeit: Man kämpft in unzähligen Gefechten gegen virtuelle Gegner, verwendet dabei eigentlich immer nur dasselbe Dutzend Knöpfe am Steuergerät und ist wenige Stunden später doch wieder ganz unten in der Nahrungskette angekommen, sobald man ein Gebiet mit neuen, stärkeren Gegnern betritt. Doch statt Keyboard oder Joypad dann mit einem genervten Grummeln in die Ecke zu werfen, wie es die Logik eigentlich diktieren sollte, dreht unser Held eher so gegen vier Uhr früh den Wecker zur Seite und folgt seinem unbändigen Spieltrieb weiter durchs virtuelle Abenteuer. Warum das so ist? Weil Rollenspiele unter anderem einen der ältesten psychologischen Schlüsselreize der Menschen bedienen: den Wunsch, eine Sammlung zu vervollständigen. Moderne Werbeagenturen, Filmemacher, Supermarktinnenausstatter und natürlich auch Videospieldesigner machen sich die menschliche Psychologie zunutze, um in uns bestimmte Reaktionen zu erzeugen. Manche davon sind gut für uns. Viele davon sind es nicht. Einige können uns sogar gefährlich werden. Wir möchten euch ein paar der wichtigsten Vertreter psychologischen Spieldesigns in diesem Feature vorstellen – und lassen zum Schluss einen Doktor der Psychologie und begeisterten Gamer in einem Interview zu Wort kommen.

Jäger und Sammler

Bleiben wir zunächst bei unserem ersten angesprochenen Beispiel – unserem Drang, als Jäger und Sammler eine Beute zu erlegen und dadurch eine Kollektion zu vervollständigen. Es ist erstaunlich, wie deutlich dieser Instinkt in uns selbst nach Jahrtausenden der Zivilisation noch immer ausgeprägt ist. Sammelkartenspiele wie *Magic: The Gathering* machen sich diesen Instinkt seit Generatio-

Farbkombinationen aus Gelb und Rot regen unbewusst unseren Appetit an. Schaut euch doch mal um, wie viele Fastfood-Logos diese Farben beinhalten.



Tetris ist die Mutter aller Lucid Loops: Das Bewusstsein schaltet sich aus, das Spiel steuert sich über Automatismen und dem Streben nach Katharsis.

FINGER WEG VON MEINEM ZEUG!

Was haben ein Warentrenner auf dem Supermarkteinkaufsband und die Basen im Mehrspieler-Modus von *Metal Gear Solid 5* gemeinsam? Sie bedienen beide ein und denselben menschlichen Instinkt: die Verteidigung unseres eigenen Territoriums. Auch ihr dürftet das sicher kennen: Selbst wenn man mit nur einer Handvoll Waren am Band steht und die Lücken zwischen dem Zeug der Kunden groß genug sind, um beim Kassierer nie im Leben eine Verwechslung eurer Einkäufe verursachen zu können, juckt es einem trotzdem in den Fingern … und irgendwann greift man dann eben doch zum Warentrenner und legt ihn aufs Band. Sowohl die Supermärkte als auch Konami machen sich diesen psychologischen Umstand zunutze – und packen einfach Werbung auf die Warentrenner beziehungsweise verkaufen euch eine Mikrotransaktionsversicherung zum Schutz eures Territoriums.

Dem Griff zum Warentrenner im Supermarkt kann kaum jemand widerstehen, so werden sie zu beliebten Werbeträgern.

nen zunutze, um euch vorher nicht einsehbare Kartenpakete zu verkaufen. Warum ihr nicht einfach die Karten direkt kaufen könnt, die ihr eigentlich wollt? Das hat zwei Gründe – und beide liegen in der Verkaufsstrategie der Hersteller: Zum einen kann man durch die Zufallszuteilungsmethode im nicht einsehbaren Päckchen grundsätzlich deutlich mehr, weil mehrfache, Karten verkaufen. Zum anderen wird durch dieses System aber auch der Jagdinstinkt in uns geweckt: Allein schon das Kaufen selbst befriedigt ein psychologisches Bedürfnis, völlig unabhängig vom Ergebnis. Man könnte das Kartenpaket nach dem Aufreißen wegschmeißen, der natürliche Jagdtrieb wäre trotzdem befriedigt. Bei Rollenspielen sind es statt der Karten die Erfahrungspunkte, die Levels, die Ausrüstungsgegenstände. Nur noch ein Skill! Nur noch dieses eine Rüstungsteil! Wie tief dieser kombinierte Jagd- und Sammeltrieb in der menschlichen Psyche verankert ist, hat in den letzten Jahren der Mitfahrdienst Uber gezeigt. Mit umfangreichen, grafisch aufbereiteten Statistiken wurden hier Fahrer zum Erreichen bestimmter Verdienstbeträge motiviert. Dabei drücken die so eingesetzten Grafiken visuell ganz bewusst eine beinahe erreichte Sammlung aus – zum Beispiel ein Tachometer, dessen Nadel ganz kurz vor einem Dollarzeichen steht. Schon schlägt der „Ach, das schaff ich auch noch!"-Reflex zu. Egal ob im Privattaxi oder im Rollenspiel, auf diese Weise lässt sich unser Hirn überraschend leicht zu mehr Arbeit überreden.

In der Psychoschleife

Viele ähnliche Mechanismen sind in der Psychologie als „Lucid Loop" bekannt. Unter Lucid Loops versteht man antrainierte, automatisierte und dadurch oft unterbewusste Handlungen bei einem Menschen, die auf eine Form von Katharsis abzielen – entschuldigt bitte die Fachbegriffe, das Thema hat es in sich. Ein hervorragendes Beispiel für Lucid Loops sind die Match-3-Geschicklichkeitsspiele auf eurem Smartphone, in denen ihr mehrere gleiche Elemente in eine Reihe bringen müsst. Die Katharsis, also die Auflösung dieser Spannung, zeigt sich in Form der verschwundenen, „erlegten" Spielsymbole, der Sammeltrieb wird über Highscores und Bestzeiten befriedigt. Das Auflösen von Reihen in *Tetris*, das Verdienen eines Ingame-Achivements auf Steam, Xbox oder Playstation, das Erreichen eines weiteren Levels, der Gewinn eines Geldbetrags an einer Slotmaschine im Casino – all das sind Formen von Katharsis. Der Spieler wird konditioniert, seine Handlungen werden aus dem Bewusstsein entfernt und wandern ins Unterbewusstsein. Habt ihr schon einmal ein Smartphone-Spiel aus purer Gewohnheit geöffnet, ohne groß daran zu denken? Das ist eine Form von Konditionierung.

Das Tor tut mir leid

Diese Jagd nach der Katharsis, dieses Drücken am Spielautomaten, dieses Aufreißen eines Kartenpäckchens kann überwältigend sein. Dazu muss man sich nur einmal einen Profifußballer auf dem Weg zum gegnerischen Tor ansehen, nachdem das Spiel abgepfiffen wurde. In den allermeisten Fällen dürfte der Sportler langsam weiterdribbeln und den Ball im gegnerischen Tor versenken oder wenigstens auf den gegnerischen Keeper abspielen. Der antrainierte psychologische Drang, der Wunsch nach dem Abbau der eigenen Anspannung selbst durch ein ungültiges Tor ist einfach zu stark. Besonders interessant ist dabei die Körpersprache des Stürmers: Er trabt nur noch locker, die Arme sind meist nah am Körper – der Spieler schottet sich schon beinahe von seinem Umfeld ab, seine Gestik drückt ein Schuldgefühl aus. Das könnte daran liegen, dass der bewusste Sportsgeist und der unterbewusste Drang nach dem Torabschluss mit dem Gewissen des Spielers ringen.

Banditen-Lootbox

Ein automatisiertes System, bei dem man gegen echtes Geld wiederholt einen Versuch unternehmen darf, einen Gewinn zu erzielen – das Ganze begleitet von audiovisuellen Effekten, die den Spiel- und vor allem den erlösenden Gewinnprozess noch aufregender machen und möglichst viele menschliche Sinne ansprechen sollen – das kennen PC- und Videospieler noch von einem anderen Mechanismus, der unter Softwaredesignern immer beliebter wird: den Lootboxen. Dabei handelt es sich um eine Art virtuelle Schatzkiste, die mit einer ebenso virtuellen Währung oder direkt gegen Echtgeld erworben werden kann. Beispiele dafür gibt es viele: die Equipment Packs aus *Mass Effect 3*, die Zaishen-Kisten in *Guild Wars* oder ganz aktuell die Lootboxen in *Mittelerde: Schatten des Krieges*. Die Chancen stehen gut, dass Lootboxen dieselben in unserer Psyche verankerten Automatismen und Sehnsüchte befriedigen, wie

Horror zieht uns an, weil wir durch dessen Bewältigung Kontrolle über unsere Ängste erlangen. Deswegen fühlen sich viele nach dem Abspann eines Gruseltitels euphorisch.

In der Psychologie beschreibt der Zeigarnik-Effekt die Eigenart, dass sich Menschen noch nicht vollständige Aufgaben besser merken können als bereits abgeschlossene.

Die *Landwirtschafts-Simulator*-Serie ist ein Paradebeispiel für die Sehnsucht unseres Hirns, einer störungsfreien Aufgabe nachgehen zu wollen.

Das Billy-Regal kennt jeder, den nach den Schwedenmöbeln benannten IKEA-Effekt nicht: Dingen, die wir selbst zusammengebaut haben, rechnen wir unterbewusst einen höheren Wert zu als gekauften Gegenständen der exakt gleichen Bauart.

es auch die Einarmigen Banditen tun – und man darf sich wohl schon die Frage stellen, ob Lootboxen & Co. dann nicht auch ähnlich strenge Jugendschutz- und Kontrollinstanzen zur Vermeidung von Spielsucht unterworfen sein sollten. Diese Systeme, kleines Geld bei einer Slotmaschine auf den Erhalt eines bestimmten Gegenstandes zu wetten, heißen passenderweise „Microwagers“ – zu Deutsch: Miniwetten. Geht mal davon aus, dass ihr von ihnen in Zukunft noch deutlich mehr sehen werdet, ist diese glasklar auf natürliche menschliche Verhaltensweisen ausgerichtete Form der Monetarisierung von Spielen doch verdammt effizient darin, große Geldbeträge zu erwirtschaften. Denn abgesehen von der Option, euch dieselben Gegenstände zufallsbedingt mehrmals anzubieten, könnten sie auch weitaus mehr eure Kauflust kitzeln als schnöde Mikrotransaktionen mit 100%iger Erfolgsaussicht. Faszinierenderweise scheint die Möglichkeit eines Fehlschlags diesen tief in unserer Psyche verankerten Drang eher zu verstärken, als einzudämmen: Der T-Rex in uns will nicht gefüttert werden, er will jagen.

Alles ist furchtbar?

„Oh mein Gott, die ganze Videospielwelt will uns manipulieren und ausnutzen!“ – das ungefähr ist bisher die Geschmacksrichtung dieses Features. Die Verwendung psychologischer Mechanismen durch Spieldesigner ist aber einfach nur ein Werkzeug – und ob das dann für etwas Schlechtes oder Gutes eingesetzt wird, liegt an demjenigen, der dieses Werkzeug in der Hand hält. Da wären zum Beispiel Horrorspiele: die *Silent Hill*-Serie hat sich zu ihrer Blütezeit zwischen *Silent Hill 1* und *Silent Hill 3* etlicher audiovisueller psychologischer Kniffe bedient, um sich so richtig tief in das Hirn der Horrorfans einzunisten. Nicht umsonst kennt man diese subversiven Gruselgames unter dem Genre „Psychologischer Horror“. Jemanden zu erschrecken ist einfach – dazu braucht es nur einen Jump Scare. Das schafft zur Not auch eine Katze, die um Mitternacht auf euer Fenstersims springt. Aber einen Spieler auf fantastische Weise zu verstören, bis ihm der zittrige Griff nach dem Power-Schalter als gute Alternative erscheint – das schafft ein großartiger Gamedesigner durch einen Zugriff auf die menschlichen Urängste und das Unterbewusstsein. Eines der besten Beispiele aus der *Silent Hill*-Saga ist der Spiegelraum aus *Silent Hill 3*. Wir stellen euch dieses Monster in einem Extrakasten vor. Mit unseren weiteren Kästen zu den Fallbeispielen *Metal Gear Solid 5* und *Landwirtschafts-Simulator 17* ist es dort in sehr guter Gesellschaft.

Einheitstanz

Natürlich lassen sich ganze Spiele und bisweilen sogar komplette Genres auf das menschliche Unterbewusstsein zuschneiden, oft zeigt sich positives psychologisches Spieldesign aber in kleinen Details. Habt ihr zum Beispiel schon einmal ein MMORPG mit einem Tanz-Emote gespielt, also einem Bewegungsbefehl für euren Charakter, um zu tanzen? Gibt es mittlerweile in beinahe allen Vertretern dieses Genres – und das in vielen Fällen zusammen mit einer Synchronfunktion. In dem Online-Klassiker *Guild Wars* war es zum Beispiel möglich, durch die Eingabe „/dance *“ alle Spieler innerhalb eines 5-Sekunden-Zeitfensters gleichzeitig und auf die Sekunde genau tanzen zu lassen. Klar, das macht in erster Linie einfach nur Spaß. Solche Tanz-Emotes befinden sich aber noch aus einem anderen Grund in MMORPGs: Eine Gruppe, die sich zusammen einheitlich bewegt, entwickelt untereinander ein starkes Zugehörigkeitsgefühl und eine positive Resonanz zu den einzelnen Teammitgliedern. Diesen Trick kennt man auch bei der Armee: Gemeinsame Marschübungen im perfekten Gleichschritt dienen nicht nur der körperlichen Fitness.

Glück will ein Metermaß

Ebenfalls eine spannende Kleinigkeit aus der Psychologie-Wühlkiste ist das Design um „relatives Glücksempfinden“, das Spielern (selbst nach einer Niederlage) ein gutes Gefühl verschaffen und so Frust eindämmen soll. Das Blizzard-MOBA *Heroes of the Storm* schafft das etwa, indem es Teilnehmern nach einer Runde nicht nur ihren beim Gegner angerichteten Schaden als numerischen Wert anzeigt, sondern ihn auch noch dem durchschnittlich ausgeteilten Wert eines durchschnittlichen Spielers gegenüberstellt. Viele MOBAs, Online-Shooter und Arenaspiele bedienen sich ähnlicher Statistiksysteme, denn einfach nur gesagt zu bekom-

IN MEINER FREIZEIT SPIELE ICH GERNE ARBEIT!

Deutsche PC-Spielecharts nach Verkaufszahlen: *Overwatch, FIFA, Call of Duty, Assassin's Creed* … und *Landwirtschafts-Simulator 17*. Wie kann das sein? Wie kann ein Titel eines charmanten kleinen Herstellers hier ums Eck, der noch nicht einmal einen eigenen Wikipedia-Eintrag hat, sich mit den Werken von Multimilliarden-Euro-Konzernen messen? Wie wird ein Wirtschaftssimulator zu einer der erfolgreichsten Videospielserien in Deutschland und der Schweiz? Ganz einfach: Er bedient bestimmte menschliche Sehnsüchte. Wir alle wollen gebraucht werden, effektiv sein, etwas schaffen. Das erreichen wir durch Arbeit. Aber unsere Arbeitsplätze sind nicht ideal – oft können wir unseren Wunschberuf nicht direkt auswählen, die Arbeitsabläufe sind stressig, wir machen Fehler und fühlen uns schlecht, wir kommen mit den Kollegen oder den Arbeitszeiten nicht klar. Simulatoren blenden all diesen Mist aus. Dabei ist gerade der Faktor, dass wir eben eine simple Kehrmaschine statt einen riesigen Videospielkriegsroboter kommandieren, der entscheidende Reiz von Truck-, Bauernhof- oder Zugsimulatoren. Die Einfachheit befriedigt unseren Wunsch nach einer erfüllenden Aufgabe statt nach actiongeladener Unterhaltung – so werden diese Spiele oft zeitlose Klassiker, die man ewig nutzen kann.

Jetzt www.myabandonware.com/game/mad-tv-176/play-176 besuchen. Sorry wegen der Freizeit.

HEATHER BLEIBT STEHEN, EUER HERZ AUCH!

Bevor *Silent Hill* mit dem vierten Teil allmählich seinen eigenen Abstieg in die Hölle erlebte und sich kurz vor seinem hochverdienten Del-Toro-Comeback doch noch für eine Implosion entschieden hat, gehörte die Konami-Reihe zu den besten psychologischen Horrorspielen aller Zeiten. Vor allem die Krankenhäuser in der dämonischen Schattenwelt sind uns dabei im Gedächtnis geblieben – und dort insbesondere eine Vorratskammer aus *Silent Hill 3*. Wir möchten euch dieses unfassbar intensive Horror-Erlebnis nicht durch einen Spoiler verderben – nur so viel: Was dieses teuflische Zimmer so verstörend macht, sind gleich mehrere Angriffe auf menschliche Urängste. Neben der Konfrontation mit einer tödlichen Krankheit und der Zerstörung des Urvertrauens in die gewohnten physikalischen Gesetzte, dreht sich dieser Raum vor allem um ein Thema: Kontrollverlust!

Sobald ihr den Raum betretet, schließt sich die Tür hinter euch. Euer Fluchtinstinkt wird ausgehebelt …

… und ihr könnt bis (fast) zum Schluss nichts tun, außer hilflos zuzusehen, wie eure Realität Stück für Stück zusammenbricht.

men, dass wir einen tollen Job gemacht haben, 2.500 Euro netto verdient haben oder 5 Kilometer in 15 Minuten gelaufen sind, reicht unserem Hirn nicht. Bei diesen Informationen handelt es sich um „objektives Glücksempfinden", also um Informationen, die für uns eigentlich sehr positiv sind, aber trotzdem weit weniger Zufriedenheit in uns auslösen als ein Vergleich dieser Werte mit anderen Menschen – eben relatives Glücksempfinden. Auch dieser Vorgang findet eher unterbewusst statt, wer ihn aber gut kennt, kann ihn positiv beeinflussen und so dem Ärger etwa unter Videospielern vorbeugen. In einer stark kompetitiven Umgebung wie bei MOBAs ist das ein essenziell wichtiger Baustein zur Aufrechterhaltung einer gesunden Community.

Warum wir Karl hassen

Überhaupt macht sich unser Verstand erstaunlich viele Gedanken darum, was andere Figuren von uns denken. Wohlgemerkt: „Figuren", nicht unbedingt „Menschen": Katharina Emmerich und Maic Mauch haben während der Chi-Play-Konferenz 2016 sehr spannende Ergebnisse eines Experiments präsentiert, nachdem selbst die Anwesenheit eines computergesteuerten Charakters ausreicht, um unsere Arbeit und unsere Motivation erheblich zu beeinflussen. Unser Hirn möchte sein Gegenüber beeindrucken – ob dieses Gegenüber eine KI oder eine Person aus Fleisch und Blut ist, spielt dabei eine überraschend kleine Rolle. Das ist offenbar auch ein Grund dafür, warum Microsofts einstiger Office-Helfer Karl Klammer (auch als Clippy bekannt) bei den Windows-Nutzern so verhasst war: Die menschliche Psyche ist darauf geeicht, ihr Gegenüber zu beeindrucken. Weil Karl aber immer dann auftauchte, wenn wir uns gerade über etwas unsicher zu sein schienen und auch noch ein gönnerhaft-doofes Grinsen auf seinem Gesicht hatte, fühlten wir uns in seiner Gegenwart beobachtet und beurteilt – eine hervorragende Kombination, um Aggressionen zu erzeugen. Es geht aber eben auch in die andere Richtung: Garniert man eine einfache Aufgabe mit KI-NPCs, die positiv auf unsere Leistung reagieren, kann das für einen menschlichen Spieler extrem motivierend sein.

Hier seht ihr eine Lernmaschine des Verhaltensforschers Burrhus Frederic Skinner, die durch positive Resonanz Studienerfolge bei Schülern hervorrufen sollte.

Macht ein Spiel draus

Eine solche KI-gestützte Motivation ist eines der besten Beispiele für eines der wichtigsten und zukunftsweisendsten Systeme zur aufbauenden Beeinflussung menschlicher Verhaltensweisen: Gamification. Unter Gamification versteht man alle psychologischen Mechanismen aus dem Videospieldesign, die sich im wahren Leben implementieren lassen. Die Uber-Geschichte von vorhin ist ein perfektes, wenn auch nicht unbedingt schönes Exemplar dieser Gattung – das geht auch anders! So gibt es etwa faszinierende Konzepte zur Umstellung klassischer Schulbenotungs- und Lernmethoden hin zu Erfahrungspunkt- und Level-Systemen, die sogar klassenweit „freischaltbare Perks" für alle Schüler beinhalten. *Pokémon GO* ist eine Fitness-Gamification-Legende: Die virtuelle Jagd nach den Taschenmonstern hat wochenlang Menschenmassen bewegt – und das wortwörtlich. Neben einem guten Workout bekamen *Pokémon*-Trainer so auch eine Sightseeingtour ihrer eigenen Stadt, die sie so vielleicht noch nie gesehen hatten. Oder habt ihr schon einmal ein Captcha-Fenster auf eurem Smartphone oder PC ausgefüllt, in dem ihr Straßenschilder oder die Vorderseite von Läden in einem Rasterbild markieren solltet? Das ist ein bereits etabliertes Gamification-System, das den Spieltrieb von Millionen Menschen ausnutzt, um riesige Mengen an Kartendaten mit Informationen zu versorgen. All diese Konzepte sind sehr effektiv – und werden deshalb in Zukunft sicher in unserer Gesellschaft noch deutlich präsenter werden. Deswegen ist es wichtig, über diese Mechanismen Bescheid zu wissen. Denn die beste Methode, um sich gegen unterbewusste psychologische Tricks zu wappnen, ist, sie bewusst zu verstehen und zu erkennen. Also: Immer schön die Augen offenhalten.

Benjamin Kegel/Wolfgang Fischer

Alle Screenshots © N-ZONE.
Aufmacher-Motiv © 4A Games/Deep Silver. Artwork: Alien Isolation © Sega. Artwork: Landwirtschafts-Simulator 17 © Focus Home Interactive. Artwork Pokémon Go © Niantic. Fotografie: Warentrenner by Amada44 unter CC BY-SA 3.0. Fotografie: Lernmaschine by Silly Rabbit unter CC BY-SA 3.0. Fotografie: McDonald's-Filiale by Astros4477 unter CC BY 2.0. Möbelregal: Magnus Bäck unter Public Domain. Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung.

INTERVIEW MIT

VITA

Jamie Madigan ist ein Doktor der Psychologie und begeisterter Videospieler. Eine seiner größten Leidenschaften ist die Kombination dieser beiden Themen: Der Frage, wie Psychologie und Videospiele miteinander interagieren, geht Dr. Madigan nicht nur als gefragter Autor und Gesprächspartner in einigen der wichtigsten Gaming-Magazine weltweit nach, sondern auch in seinem faszinierenden Buch *Getting Gamers*. Fast noch etwas spannender finden wir seine Webseite: Unter www.psychologyofgames.com findet ihr Hunderte von Fachartikeln und Podcasts zum Thema Psychologie in Videospielen. Sollte euch das Thema also ähnlich begeistern wie uns, dann besucht doch mal den Doktor.

N-ZONE: Hallo, Dr. Madigan – wir hatten uns ja bereits das „Du" angeboten, aber „Dr. Madigan" klingt einfach zu gut, um die Anrede nicht zu benutzen. Vielen Dank noch einmal, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst! Wir starten direkt mit der ersten Frage: Unser Feature rund um psychologisches Gamedesign haben wir mit den Worten begonnen: „Könnte Sisyphus einen Level-up-Counter an seinen Stein kleben, hätte er seinen Job geliebt." Würdest du dieser Aussage zustimmen?

Könntest du als Doktor der Materie uns diese Skinner-Boxen etwas näher erklären?

Dr. Madigan: Der Begriff kommt, wie ihr es schon richtig zusammengefasst habt, von speziellen Kisten, in die Professor Skinner ein Tier platziert und dann durch Belohnung oder Bestrafung trainiert hat – das ist eine sehr simple Erklärung, beschreibt aber ganz gut die zentrale Idee. Die Theorie ist, dass, wenn man jemandem etwas Angenehmes verschafft oder etwas Unangenehmes fortnimmt, man diese Person darauf trainieren kann, ein gewünschtes Verhaltensmuster zu zeigen. Der Begriff wird in der Videospielentwicklung eher locker verwendet, aber die Bedeutung ist dieselbe: Man belohnt als Designer die Spieler für das Verhalten, das man sich als Entwickler wünscht.

„DIE FORSCHUNG, DIE ICH KENNE, IST EIN SAUSTALL."

Dr. Madigan: *lacht* Das trifft es ziemlich gut, meiner Meinung nach aber nicht perfekt. Solche Fortschrittsindikatoren wie zusätzliche Erfahrungspunkte oder Level-ups sind ein starkes Werkzeug, aber sie müssen mit einem bedeutungsvollen Ziel oder einer spürbaren Belohnung kombiniert sein. Vorzugsweise einer solchen, nach der man als Spieler bewusst strebt.

N-ZONE: Während unserer Recherche rund um das Thema psychologisches Design sind wir immer wieder auf die Konstruktionen eines Harvard-Professors und Verhaltensforschers des frühen 20. Jahrhunderts gestoßen: Burrhus Frederic Skinner. Eine seiner berühmtesten Entwicklungen ist die nach ihm benannte Skinner-Box, eine kleine Kammer, in der ein Testtier durch positive Resonanz auf eine bestimmte Verhaltensweise konditioniert werden soll. Man hört diesen Begriff auch immer wieder mal im Zusammenhang mit gierigen Freemium-Spielen.

N-ZONE: In unserem Feature haben wir das Thema Gamification angesprochen. Es ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie eine Designidee rund um die menschliche Psychologie positive Effekte haben kann, beispielsweise um Schülern und Studenten mehr Spaß und Erfolg beim Lernen zu bescheren. Trotzdem verwendet auch Gamification ein System, das man manipulativ nennen könnte – schließlich werden die Lernmechanismen so gestaltet, dass unser Verstand unbewusst auf sie anspringt. Würdest du sagen, dass die Verwendung psychologischer Theorien wie dieser immer unmoralisch ist, selbst wenn sie für den Vorteil von jemandem eingesetzt werden?

Dr. Madigan: Nein, es ist definitiv nicht in ALLEN Fällen unmoralisch. Psychologie in Gamification oder Verhaltenskonditionierung, bzw. -dekonditionierung einzusetzen, kann enorme Vorteile haben. Deswegen sind die Personen, die von diesen Methoden profitieren, dem gegenüber auch fast immer positiv eingestellt und mit an Bord. Diese Systeme sind keine Gehirnwäsche. Die Menschen, die sich in Gamification-Konzepten bewegen, wissen, was passiert, und sind sich höchstwahrscheinlich im Klaren darüber, dass sie dadurch deutliche Vorteile haben. Natürlich muss das aber nicht bedeuten, dass es keine ähnlichen Fälle gibt, in denen die Anwendung psychologischer Konditionierung nicht manipulativ wäre. Da gibt es viele Negativbeispiele aus dem Marketing oder aus der Politik.

N-ZONE: Du hast unter dem Titel „Why do people play jobs?" einen hervorragenden Artikel auf deiner Webseite veröffentlicht. Er ist insbesondere aus der deutschen Perspektive interessant: Nicht nur haben wir etliche Jobsimulationsspielentwickler bei uns quasi um die Ecke, die Berufssimulationen gehören in Deutschland und der Schweiz auch zu den erfolgreichsten Computerspielen überhaupt. In deinem Artikel sagst du, Menschen spielen diese Berufssimulationen häufig aufgrund des dort erlebten intrinsischen statt extrinsischen Motivators – also einfach gesagt, weil ihnen die „Arbeit" selbst Spaß macht, statt ein Gehalt dafür zu erhalten. Wenn man das bedenkt, würdest du dann sagen, dass der Erfolg solcher Spiele in einem Land Rückschlüsse darüber zulässt, wie glücklich die Menschen in einem Land mit ihren echten Jobs sind?

Dr. Madigan: Das wäre eine Analyse, die ich unheimlich gerne lesen würde, aber ich glaube nicht, dass es dort einen starken Zusammenhang gibt. Zufriedenheit am Arbeitsplatz ist ein enorm komplexes Thema, das durch etliche Faktoren beeinflusst wird. Ich glaube auch, dass Menschen durchaus mit ihrem echten Job glücklich sein können und trotzdem gerne Berufssimulationen spielen, einfach deshalb, weil die intrinsische Motivation so stark ist, das Spielen selbst ihnen so viel Freude bereitet. Es ist auch so, dass Spiele fast immer MEHR intrinsische Motivation generieren als eine echte Arbeit im wahren Leben, weil eben alle Rahmenbedingungen exakt vom Spieler und Spielentwickler kontrolliert werden können. Dieses Ausmaß an Kontrolle existiert in der Realität einfach nicht.

N-ZONE: Ein wiederkehrendes Thema in vielen Podcasts und Artikeln auf deiner Webseite dreht sich um die Methoden, die Videospielentwickler anwenden, um Angriffe auf das Ego oder den Spaß eines Spielers einzudämmen, falls sie eine Runde verlieren. *Overwatch* und seine Designentscheidungen scheinen ein hervorragendes Beispiel dafür zu sein. Gibt es ein bestimmtes Spiel, dessen Maßnahmen zur Abfederung einer Niederlage du besonders beeindruckend oder interessant findest?

Dr. Madigan: *Overwatch* und *Heroes of the Storm* sind beides gute Beispiele für dieses Konzept. Sie stellen eine bestimmte Belohnung nach einer Runde zur Verfügung, unabhängig davon, ob man gewinnt oder nicht. Selbst wenn man verliert, setzt die Statistik ihren Fokus auf die Aspekte, die einem sehr gut gelungen sind: gebrochene Rekor-

DR. JAMIE MADIGAN

de, ein für den Spieler günstiger Vergleich mit seinen Mitspielern und so weiter. Sie erreicht dabei eine gute Balance und Kommunikation. Ich würde vorschlagen, ihr schaut am besten mal auf meiner Webseite vorbei. Viele Artikel dort drehen sich um dieses und ähnliche Systeme, der Inhalt würde wohl den Rahmen unseres Interviews sprengen.

N-ZONE: Während der letzten Jahre habe ich einige Spiele gesehen, die meiner Meinung nach in der Hinsicht, eine bestimmte Perspektive, soziale oder politische Einstellung zu präsentieren, gefährlich waren. Titeln wie *America's Army* sagt man nach, den Militärdienst zu glorifizieren und übermäßig heroisch darzustellen. Games wie *Call of Juarez: The Cartel* wurden stark dafür kritisiert, erschreckend falsche Informationen über Menschenhandel zwischen den USA und Mexiko darzustellen. Glaubst du, es ist für ein Spiel möglich, eine Person tatsächlich zu indoktrinieren – sei es absichtlich oder versehentlich durch schlechte Recherche oder schlechtes Design? Gibt es so etwas wie Propagandaspiele? Und falls ja, bist du der Meinung, dass die interaktive Komponente eines Spiels einen stärkeren Indoktrinationserfolg hat als passiv aufgenommene Propaganda wie etwa durch einen Film?

Dr. Madigan: Das ist ein sehr interessantes und spannendes Thema, das allein schon ein ganzes Feature wert wäre. Das Problem ist, dass es dazu einfach noch zu wenig Forschung gibt. Ich hoffe ihr könnt verstehen, dass ich dazu keine Antwort geben kann und will. Es fehlen einfach die Daten – mir ist auch keine Forschung bekannt, die sich aktuell mit diesem Thema beschäftigt.

N-ZONE: Ein besonderes Detail, zu dem ich sehr gerne deine Meinung hätte, sind sogenannte „Microwagers". Dabei handelt es sich um ein Monetarisierungssystem, das sich im Videospielmarkt mehr und mehr durchzusetzen scheint. Es funktioniert sehr ähnlich wie Sammelkartenspiele nach der Bauart eines *Magic: The Gathering*. Im Grunde lassen Microwagers nicht zu, dass sich ein Spieler gewünschte Inhalte direkt kauft. Stattdessen soll er ein Objektpaket erwerben, das seinen gewünschten Gegenstand enthalten kann – das aber nicht garantiert tut. Es sieht so aus, als würde dieses System einen sehr starken Sammelinstinkt bei den Kunden ansprechen. Das wiederum sorgt für mehrfache Käufe durch den Spieler, um das Objekt seiner Begierde letztendlich zu ergattern. So wird jeder Kauf zu einer kleinen Wette. Sag mir, wenn wir falsch liegen, aber ist das nicht exakt dasselbe System, das auch Slotmaschinen wie der Einarmige Bandit verwenden? Ein System, das unter strengen staatlichen Auflagen mit entsprechend intensiver Überwachung, Suchtprävention und einem rigorosen Jugendschutz steht? Sind solche Mikrowetten dann nicht gefährlich und sollten unter ähnlichen Regeln stehen wie Geldspielmaschinen?

Dr. Madigan: Ich kenne das System der Mikrowetten, auch bekannt als „Lootboxen" oder „Blind Boxes". Sie reizen tatsächlich unseren Sammeltrieb ebenso wie unseren Instinkt, ein bestimmtes Ziel erreichen zu wollen – in diesem Fall eine Kollektion zu vervollständigen, sobald man einen ersten Schritt in Richtung seines Wunschequipments unternommen hat. Ich würde aber nicht so weit gehen, dieses System als gefährlich zu bezeichnen. Wie gesagt, diese Methoden sind keine Gehirnwäsche. Vielmehr geben sie Spielern einen Schubs in die vom Entwickler gewünschte Richtung. Ich persönlich kann Lootboxen übrigens nicht leiden und gebe auch fast nie Geld für sie aus, weil ich danach eigentlich immer enttäuscht über den Inhalt bin. Aber ja, auch hier ist mehr Forschung nötig. Die Forschung rund um das Thema Spielsucht, mit der ich vertraut bin, ist ehrlich gesagt ein ziemlicher Saustall und lässt keine endgültige Schlussfolgerung zu. Die allgemein anerkannte Einschätzung ist aber, dass echte Videospielsucht selten ist. Deutlich seltener als klassische Glücksspielsucht.

„ECHTE VIDEOSPIELSUCHT IST EIGENTLICH EHER SELTEN."

N-ZONE: Brauchen wir angesichts des immer stärker werdenden psychologischen Einflusses in Videospielen eine neue Kontrollinstanz ähnlich der USK oder BPjM, die eine Altersempfehlung für Videospiele nach deren psychologischem Einflusspotenzial ausspricht?

Dr. Madigan: Na, das ist mal eine interessante Idee, die ich so noch nie zuvor gehört habe. „Psychologischer Einfluss" ist aber so ein weit gefasster Begriff, dass ich nicht einmal wüsste, wo eine solche Kommission mit ihrer Arbeit anfangen sollte. Die Menschen sind ja auch so unterschiedlich darin, wie – und ob – sie durch psychologisches Gamedesign beeinflusst werden. Und das muss ja auch nicht immer etwas Schlechtes sein: Sollte ein Spiel, das einen unbewusst zu mehr Fitnesstraining motiviert, auf dieselbe Weise beurteilt werden wie ein Spiel, das zu schädlichen Verhaltensweisen gegenüber anderen Menschen ermuntert? Wohl eher nicht.

N-ZONE: Dr. Madigan, oder auch sehr gerne Jamie, vielen lieben Dank, dass du dir für uns und unsere Leser Zeit genommen hast. Wer das Thema auch nur ansatzweise spannend findet, sollte sich unbedingt dein Buch oder deine Webseite anschauen. Www.psychologyofgames.com ist die perfekte Fortsetzung unseres Features – und vielen Dank auch dafür, dass wir dein Foto für unser Interview nutzen dürfen.

Dr. Madigan: Beides sehr gerne geschehen! Das Thema liegt mir am Herzen und ist extrem spannend. Ich würde mich freuen, wenn eure Leser bei mir vorbeischauen. Macht es gut!

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

POKÉMON GOLD & SILBER

3DS Was ist schon bald zwei Jahrzehnte alt, hat unzählige Nachfolger, erwartet schon in Kürze einen weiteren und ist erstaunlich gut gealtert? *Pokémon Gold* & *Silber* natürlich!

Erinnert ihr euch noch an die Zeiten, als japanische Spiele in unseren Breitengraden oft erst viele Jahre später veröffentlicht wurden? So war das auch mit *Pokémon Gold* & *Silber* für den Game Boy seinerzeit. Während die zweite Generation der *Pokémon*-Hauptspiele in Japan bereits im November 1999 veröffentlicht wurde, mussten sich deutsche Fans, angefixt von *Pokémon Rot, Blau* & *Gelb*, noch bis ins neue Jahrtausend gedulden – genau genommen bis zum April 2001, also etwa eineinhalb Jahre lang. Solange ist auch der Release der ersten Generation für die 3DS-Virtual-Console her.

Menü und Interface: Besser

Nun steht nur kurze Zeit vor dem Release der neuen Teile der siebten Generation *Ultrasonne* & *Ultramond* also eine VC-Neuauflage der zweiten Generation ins Haus. *Gold* & *Silber* bemühten sich seinerzeit, die Spielerfahrung der *Pokémon*-Hauptspiele auf eine neue Stufe zu heben. Zu diesem Zweck haben die Entwickler an unzähligen Ecken und Enden geschraubt und viele sinnvolle Neuerungen ins Spiel einfließen lassen. Das betrifft vorranging, da augenscheinlich offensichtlich, das gesamte Interface der verschiedenen Menüs. Der Item-Beutel besteht nicht mehr aus einem wirren Sammelsurium sämtlicher Gegenstände, sondern ist aufgeteilt in Item, Ball, Basis Item und TM/VM, was der Übersichtlichkeit enorm zuträglich ist. Eigentlich nur eine Kleinigkeit, doch aus damaliger Sicht ein enorm sinnvoller und wohltuender Schritt in Richtung Usability. Auch der Pokémon-Status wurde deutlich überarbeitet. So findet ihr dort deutlich mehr Informationen als noch in *Pokémon Rot, Blau* & *Gelb*, zudem könnt ihr durch die verschiedenen Kategorien hin- und herklicken, ohne jedes Mal von vorne anfangen zu müssen. Auch der Kampfbildschirm hat ein umfangreiches Makeover erfahren und zeigt nun zum Beispiel direkt an, ob ein wildes Pokémon bereits gefangen wurde oder nicht und wie viele Erfahrungspunkte noch zum nächsten Level fehlen.

Jede Menge neue Inhalte

Doch ebenso wanderten gänzlich neue Elemente ins Spiel. Am prominentesten sind wohl die 100 brandneuen Pokémon, welche die Gesamtzahl der Taschenmonster zur Jahrtausendwende auf insgesamt stolze 251 erhöhten, darunter bis heute beliebte Viecher wie Feurigel und Togepi. Zusammen mit den neuen Pokémon fanden auch zwei neue

Ja, was darf's denn sein: Endivie, Karnimani oder doch lieber Feurigel? Diese „schwerste Entscheidung unserer Kindheit" stellt sich auch heute noch.

Geschlecht, Erfahrungspunkte bis zum nächsten Levelaufstieg und viel mehr Farben: Das Kampf-Interface wurde im Vergleich zu den Vorgängern stark verbessert.

Auch in *Pokémon Gold & Silber* sind die zahlreichen Pokémon-Center die wichtigsten Anlaufstellen im Spiel. Hier werden eure Pokémon geheilt und wieder fit gemacht.

Smartphones im Jahr 1999: Mit dem PokéCom genannten Gerät könnt ihr beispielsweise telefonieren, Radio hören oder euch dank Karte zurecht finden.

Pokémon-Typen erstmals den Weg in ein Taschenmonster-Rollenspiel: Unlicht und Stahl. Das erhöhte die Gesamtzahl der Typen damals auf 17 und eröffnete neue taktische Möglichkeiten im Kampf. Außerdem seither Standard, 2001 aber noch eine große Neuerung: das Züchten. Alle Taschenmonster bekamen in *Gold & Silber* erstmals Geschlechter verpasst, was die Zucht neuer Viecher mittels Pension ermöglichte. Dorthin gebt ihr ganz einfach zwei paarungswillige Taschenmonster unterschiedlichen Geschlechts, aber gleicher Art; nach etwas Zeit wartet die Pensionsleitung dann mit einem frisch gebrühtetem Ei auf euch. Tragt ihr dieses eine Weile umher, schlüpft ein neues Pokémon. Im Falle von beispielsweise Pikachu erstmals ein Vertreter der neuen Baby-Pokémon, nämlich Pichu. Und obwohl Smartphones ihrer heutigen Art 2001 beziehungsweise Ende der 90er-Jahre noch nichtmal am Horizont zu erkennen waren, überrascht es umso mehr, dass ihr euer Abenteuer mit einer Art kleinem Smartphone ausgerüstet bestreitet: Der PokéCom, der unter anderem eine Telefonie-Funktion, ein Radio und eine Karte beinhaltet. Ein weiteres gänzlich neues Feature: eine Echtzeituhr und Tageszeiten-Wechsel. Dadurch erscheinen bestimmte Pokémon nur zu bestimmten Tages- beziehungsweise Uhrzeiten. Das Käferturnier im Nationalpark findet immer Dienstag, Donnerstag und Samstag statt.

Altbekannte Erfolgsformel

Doch keine Angst, nicht alles ist ganz neu und anders in *Pokémon Gold & Silber*, vieles ist auch noch so oder so ähnlich wie in der ersten Generation. Der Pokémon-Professor eures Vertrauens ist nun Professor Lind, Professor Eich kommt aber ebenfalls im Spiel vor. Die Spielwelt Johto ist zwar neu, doch neben den gewohnt acht Arenaleitern dürft ihr im Anschluss an die erfolgreich gemeisterte Story auch gegen die acht Arenaleiter der Kanto-Region antreten. Damit ist *Pokémon Gold & Silber* die einzige *Pokémon*-Generation, bei der ihr es mit ganzen 16 Arenaleitern aufnehmen dürft. Die Story ist zwar neu, doch weiterhin ist Team Rocket euer unerbitterlicher Widersacher. Und erneut gibt es natürlich drei verschiedene Starter-Pokémon (Endivie, Feurigel, Karnimani) und viele legendäre Taschenmonster wie Lugia oder Celebi.

Technische Neuerungen

Inhaltlich sind die VC-Versionen von *Pokémon Gold & Silber* fast identisch mit den Originalen für den Game Boy. Tauschen und Kämpfen findet allerdings zeitgemäß drahtlos und nicht mehr per Kabel statt, außerdem bieten die Spiele eine Anbindung an die *Pokémon*-Bank, wodurch ihr gefangene und trainierte Viecher auch in die aktuellen Spiele transferieren könnt. Glitches sind größtenteils erhalten geblieben, dafür wurden die Kampfanimationen teils leicht überarbeitet.

Alt, aber immer noch spaßig

Und macht *Pokémon Gold & Silber* auch heute, 16 Jahre nach dem ursprünglichen Release (in Deutschland) noch Spaß, fragt ihr euch vielleicht? Aber hallo! Dank der deutlich verbesserten Menüs ist die zweite *Pokémon*-Generation deutlich besser gealtert als die erste, die technischen Neuerungen sind sinnvoll und gut; außerdem gibt's jede Menge Taschenmonster zu fangen und Arenaleiter zu besiegen. Das verkürzt nicht nur die Wartezeit auf *Ultrasonne & Ultramond*, sondern macht jederzeit einfach nur Spaß.

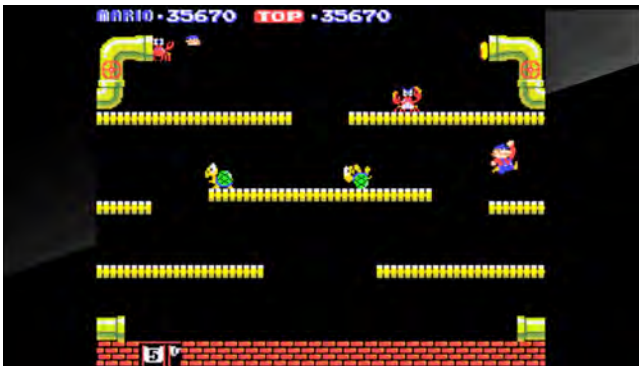
Johannes Gehrling

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Game Freak / Creatures
Termin:	22. September 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Nicht nur sehen die Taschenmonster dank voller Game-Boy-Color-Farbunterstützung gut aus, auch die Statusinformationen wurden erweitert und verbessert.

16 Arenaleiter in nur einem *Pokémon*-Hauptspiel? In *Gold & Silber* schon! Hier dürft ihr nach dem Sieg gegen die acht neuen auch gegen die acht alten Leiter ran.

Lila Schildkröten (nein, das sind keine Koopas) sind zwar schneller als ihre grünen Artgenossen, halten aber beide nur einen Kopfsprung von unten aus.



Die Krabben sehen nicht nur deutlich aggressiver aus als die Schildkröten, sie können auch mehr einstecken (zwei Treffer), bis sie umfallen und hilflos sind.

ARCADE ARCHIVES MARIO BROS.

Switch Für kleines Geld bekommt ihr hiermit einen echten Automaten-Klassiker der 80er Jahre.

Fans klassischer Arcade-Spieleautomaten haben es oft nicht leicht, denn wer in den Genuss so mancher legendärer Spiele aus der glorreichen Spielhallen-Zeit kommen möchte, muss oft sehr tief in die Tasche greifen. Zumindest für Liebhaber des Hüpfspiel-Klassikers *Mario Bros.* wird das mit der Switch-Umsetzung *Arcade Archives Mario Bros.* nun leichter.

Ein simpler Klassiker

Der japanische Publisher Hamster, der für die unzähligen Switch-Umsetzungen der klassischen Neogeo-Spiele verantwortlich zeichnet, bringt auch *Mario Bros.* ins neue Jahrtausend. Deswegen verwundert es nicht, dass das gleiche Interface verwendet wird. Abgesehen davon handelt es sich bei der Neuauflage aber um exakt das *Mario Bros.* aus den 80er Jahren. Das heißt: Ihr schlagt euch als Mario (oder im kooperativen Modus zusätzlich als Luigi) durch Einzelbild-Levels, indem ihr Gegner platt macht, die aus Röhren kommen. Dazu müsst ihr sie von unten per Sprung stoßen und dann berühren, wenn sie hilflos auf dem Rücken liegen. Das wird mit der Zeit immer schwerer, wenn kompliziertere Gegner ins Spiel kommen. Die Krabbe müsst ihr beispielsweise zweimal stoßen, bis sie umfällt; die hüpfende Fliege erwischt ihr nur dann, wenn sie gerade den Boden berührt. Die allergrößte Herausforderung liegt aber darin, die aus heutiger Sicht schreckliche Steuerung zu meistern. Hier hat sich in den letzten Jahrzehnten zum Glück sehr viel getan. Mit genug Übung werdet ihr aber besser.

Mario Bros. 2.0

Zusätzlich gibt es auch ein paar moderne Neuerungen. Im High-Score-Modus müsst ihr mit nur einem Credit einen möglichst hohen Score erreichen. Im Caravan-Modus versucht ihr ebenfalls, einen möglichst hohen Score zu erzielen, allerdings in einem Zeitraum von gerade einmal exakt fünf Minuten. Eure Bestleistungen beider Modi dürft ihr ins Internet hochladen und im Online-Ranking mit den Scores anderer Spieler vergleichen.

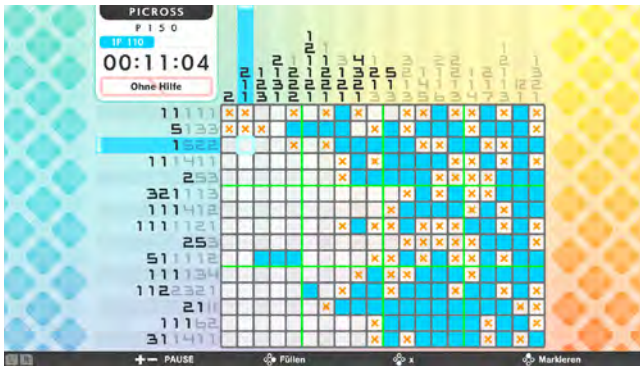
Vor allem für Fans

Das alles ist ganz nett für eine kurze Runde zwischendurch oder einen nostalgischen Trip in die Vergangenheit, mehr aber auch nicht. *Mario Bros.* ist leider nicht allzu gut gealtert, auch den Sound kann man aus heutiger Sicht kaum mehr als ein Meisterwerk bezeichnen. Aber mehr war technisch vor so vielen Jahren einfach nicht drin beziehungsweise war die Technik in den 80er Jahren sogar richtig beeindruckend. Den größten Nutzen hat *Arcade Archives Mario Bros.* indes für beinharte Arcade-Fans. Da original Automaten aus dieser längst vergangenen Zeit heute oft ein Vermögen kosten, gibt es kaum eine günstigere Möglichkeit, als für lediglich etwa sieben Euro in den Genuss von *Mario Bros.* zu kommen. Dieses kleine Geld ist das Spiel auch heute noch allemal wert. **Johannes Gehrling**

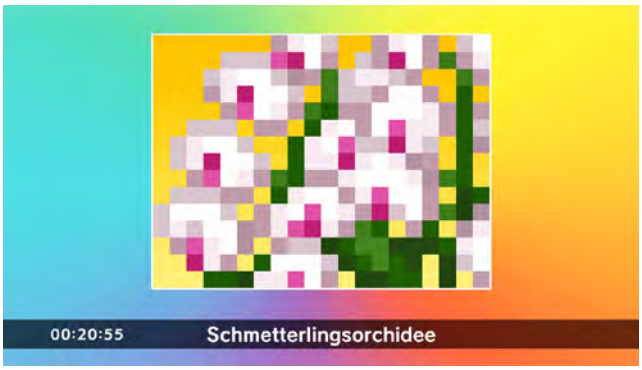
Genre:	Action
Entwickler:	Hamster
Termin:	27. September 2017
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

Auch im kooperativen Zweispielermodus dürft ihr euch der Herausforderung stellen. Die Nummer zwei übernimmt dabei die Kontrolle über Marios Bruder Luigi.

Am Lebens- oder Zeit-Ende wartet nur noch der Highscore-Bildschirm auf euch. Eure besten Werte dürft ihr hochladen und online mit anderen vergleichen.



Bei Picross- beziehungsweise Nonogramm-Rätseln gilt es, die Zahlen am Rand richtig zu interpretieren und die Felder entsprechend der Vorgabe zu markieren.



Hat man eine der Kopfnüsse geschafft, so färbt das Spiel von sich aus das Feld in verschiedene Farben und offenbart das Motiv, das man gerade zusammengerätselt hat.

PICROSS S

Switch Nachdem die Zahlenknobeleien bereits oftmals den 3DS beehrten, ist jetzt die Switch dran.

Picross begleitet Nintendo schon seit frühen Videospieletagen. Auf dem DS und 3DS kamen die Zahlen-Knobeleien dank der intuitiven Touchscreen-Steuerung zu richtiger Prominenz – sogar 3D-Versionen der klassischen japanischen und auch unter dem Namen Nonogramme bekannten Rätsel schafften es auf die Handhelds. Umso unverständlicher ist es, dass die Entwickler uns im ersten *Picross*-Ableger für die Switch eine Touchscreen-Steuerung vorenthalten – lediglich mit Buttons auf den Joy-Cons oder dem Pro Controller dürfen wir ran. Zwar steuert sich der Spaß auch auf diese Weise ganz gut, allerdings geht alles wesentlich langsamer vonstatten. Die Rätsel selbst sind süchtig machend wie eh und je und neben den klassischen Nonogrammen hat es auch die sogenannte Mega-Picross-Variante ins Spiel geschafft, bei denen das Regelwerk durch doppelte Zahlenreihen verkompliziert wird. Die dritte Variante aus den 3DS-Teilen, bei der wir nach und nach ein Riesen-Picross zusammensetzen, fehlt hingegen leider. Beim nächsten Mal bitte etwas mehr Inhalt und Touchscreen-Optionen! **Lukas Schmid**

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Jupiter
Termin:	28. September 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

BEACH BUGGY RACING

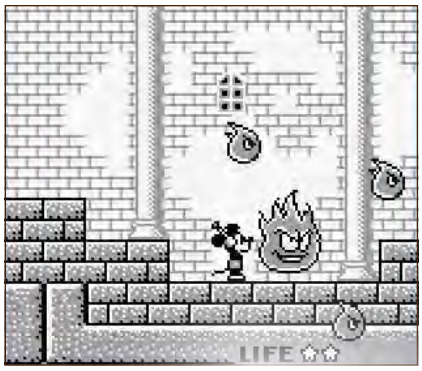
Switch Kann Vector Units Funracer mit Nintendos Genre-Primus *Mario Kart* konkurrieren?

Das Subgenre Funracer ist nahezu gleichbedeutend mit *Mario Kart*. Keine andere Spieleserie hat dieses spezielle Genre derart geprägt, jeder weitere Vertreter dieser Gattung muss sich mit Nintendos Champion messen. So auch *Beach Buggy Racing*, das vor einigen Jahren ursprünglich als Spiel für Smartphones und Tablets erschien, nun aber auch auf der Switch und somit auf einer richtigen Konsole läuft. Grafisch merkt man das dem Titel auch an, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Wie auch bei *Mario Kart* rast ihr über sehr unterschiedliche Rennpisten durch Höhlen, Dschungel, Dörfer und so weiter. Unterwegs bekriegt ihr euch gegenseitig mit fiesen Items oder verschafft euch durch unterstützende Gegenstände einen Vorteil. Außerdem schaltet ihr neue Fahrer frei, könnt eure Fahrzeuge aufrüsten, tägliche Herausforderungen meistern, ohne konkretes Ziel fahren oder euch mit maximal drei weiteren Spielern lokal messen. Das alles ist nicht so gut wie *Mario Kart*, dennoch (vor allem im Mehrspieler-Modus) sehr spaßig. **Johannes Gehrling**

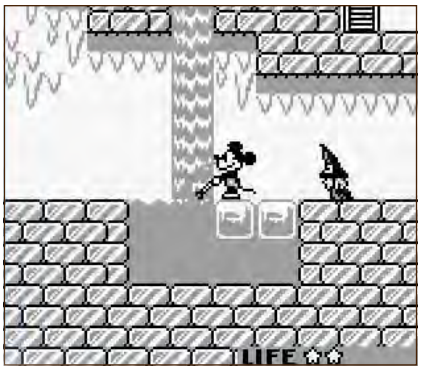
Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Vector Unit
Termin:	14. September 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Die verschiedenen Strecken befahrt ihr entweder bei Morgendämmerung, Mittag, Abend oder Nacht. Außerdem verschlägt es euch auf unterschiedlichste Pisten.

Wie die meisten Funracer entfaltet auch *Beach Buggy Racing* sein volles Potenzial erst im Mehrspieler-Modus, vor allem lokal. Viel Gaudi und Spaß sind garantiert!



Nach jeder der zehn Levels umfassenden Welten konfrontieren wir einen besonders starken Bossgegner.



Aus heutiger Sicht natürlich reichtlich altbacken, konnte die Grafik seinerzeit die Fans überzeugen.

Wenn wir ein Level geschafft haben, erhalten wir ein Passwort, um direkt hier wieder einsteigen zu können.

MICKEY MOUSE V ZAUBERSTÄBE!

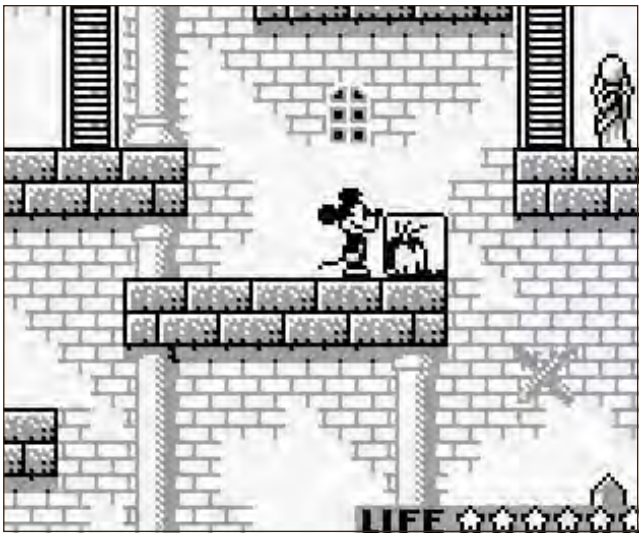
Die berühmteste Maus der Welt ist auf so ziemlich allen Konsolen der Welt mit Spielen vertreten – und dieser Game-Boy-Trip gehört zu den relativ frühen Videospiele-Highlights.

Wie, was, *Mickey Mouse V*? Wo sind denn die Teile I bis IV? Eine berechtigte Frage mit einfacher Antwort: Die gibt es nicht, zumindest bei uns! Aufgrund von Lizenzproblemen erschienen die von Kemco entwickelten Hüpfspiel/Puzzlespiel-Hybriden in Japan als *Mickey Mouse I* bis *IV,* während diese Game-Boy-Raritäten hierzulande mit anderen Lizenzfiguren wie Bugs Bunny, Hugo und Garfield versehen wurden. In Nippon wiederum erschienen unter der Dachmarke *Crazy Castle* vor und nach *Mickey Mouse V: Zauberstäbe!* noch viele weitere spielerisch identische, aber auf andere Figuren setzende Ableger der Reihe, die dann immerhin bei uns die ursprünglichen Figuren behalten durften. In Nordamerika erschienen wiederum Ableger, die uns vorenthalten wurden, und jene, die bei uns auch auf den Markt kamen, wurden dort erneut mit neuen Figuren versehen. Das japanische *Mickey Mouse IV: Mahō no Labyrinth* etwa hieß in den USA *The Real Ghostbusters* und in Europa *Garfield Labyrinth*, war aber überall dasselbe Spiel. Oh, und in Nordamerika erschien 2004 ein Spiel namens *Crazy Castle*, das völlig ohne Lizenz auskam und es weder nach Europa noch nach Japan schaffte. Schon verwirrt genug oder sollen wir noch ein bisschen weitermachen?

Mäusepest im Schloss

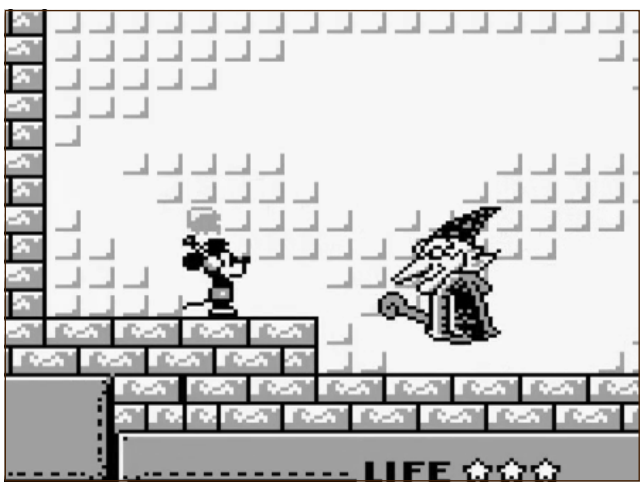
Lieber zurück zu *Zauberstäbe!*. Darin übernehmen wir die Kontrolle über die berühmteste Maus der Welt und sehen uns mit einer zutiefst beunruhigenden Situation konfrontiert: Eine böse Hexe hat unsere Freunde, unter anderem Goofy, Pluto und Minnie, entführt und hält sie in ihrem riesigen Schloss gefangen. Das kann der Mäuserich natürlich nicht einfach geschehen lassen und macht sich auf, seine Entenhausener Freunde zu befreien. Dafür muss er sich durch insgesamt 40 Stages schlagen und sich am Ende von jeweils zehn Levels einem bösen Ober-

Zu Beginn des Spiels werden Mickeys Freunde von einer fiesen Hexe ins Innere ihres düsteren Schlosses entführt. Der tapfere Held muss sie nun natürlich retten!



Unsere Aufgabe in den Levels ist es, alle Puzzleteile von Bildern unserer Freunde zu finden. Ist das letzte Teil aufgesammelt, geht es weiter zum nächsten Abschnitt.

motz in den Weg stellen. Anders als es die Bilder auf den ersten Blick vermuten lassen, genügt es allerdings nicht, einfach von links nach rechts und zum Ausgang zu hüpfen: Stattdessen gilt es stets, alle Teile von einem oder mehreren Bildern unserer vermissten Freunde einzusammeln. Erst wenn wir alle Einzelteile in einem Level beisammen haben, gilt der Abschnitt als geschafft. Die Logik dahinter sollte man lieber nicht hinterfragen, aber spielerisch ergibt sich dadurch mehr Tiefe, als man vermuten mag. Denn die Levels sind so aufgebaut, dass man nur selten direkt über die Puzzleteile stolpert. Stattdessen gilt es, die richtigen Routen zu finden, Feinden auszuweichen oder sie zu besiegen und mehr. Noch dazu sehen wir nie, wo die Puzzleteile genau liegen, denn sie sind in Kristallen verborgen, die erst von uns mit unserem Zauberstab durch Kontakt geöffnet werden müssen. Stattdessen können sich auch Items oder gar Feinde darunter verbergen. Überhaupt ist der Zauberstab unsere Allzweckwaffe, denn er kann auch manche Gegner verletzen und wird durch von Bossen erlangte Upgrades immer mächtiger. Am Ende des Spiels können wir damit Wasser einfrieren, Geschosse durch die Gegend pfeffern und Plattformen aus dem Nichts erzeugen, was durchweg wieder für Umgebungsrätsel genutzt wird. Zusätzlich stehen uns die eben erwähnten Items zur Seite. Mit gesammelten Äpfeln können wir Gegner bewerfen und dadurch bezwingen, Musikboxen lähmen unsere Widersacher kurzfristig, Lollypops geben uns Lebensenergie zurück und Kuchenstücke versorgen uns mit einem zusätzlichen Leben – was aber angesichts der Tatsache, dass wir mit nach jedem Level erhaltenen Passwörtern jederzeit in einmal absolvierte Abschnitte einsteigen können, nur bedingt notwendig ist. Bei den Items zeigt sich die steuerungstechnische Beschränktheit des Game Boys, denn wir können sie nicht direkt einsetzen, sondern müssen sie vor Verwendung stets einzeln im Menü auswählen, auch unsere Wurfäpfel. Dafür ist die restliche Steuerung ziemlich gut gelungen und lässt uns relativ präzise durch die Levels hüpfen, allerlei Zeug einsammeln und dabei unseren Zauberstab schwingen.



Wie der letzte Boss des Spiels ist das gesamte Spiel nicht allzu herausfordernd. Aber auch heute noch macht die Puzzle/Action-Mischung durchaus Laune.

Vier vielfältige Fieslinge

Was man dem Spiel vorwerfen kann, ist, dass es relativ leicht ist und man quasi problemlos durch die Levels wandert, wenn man erst einmal weiß, wo man welches Item und Puzzleteil findet. Das macht aber kaum was, gerade wegen des überraschend hohen Abwechslungsreichtums. Klar, bedingt durch die technischen Einschränkungen des Game Boys sehen sich die verschiedenen Levels relativ ähnlich, die vier Hauptwelten kommen aber thematisch abwechslungsreich daher und die meisten Levels überzeugen durch einen ihnen eigenen, kreativen Aufbau. Zudem haben die Entwickler zwar technisch nichts Herausragendes abgeliefert, der Stil ist aber sehr stimmig und wird von ohrwurmverdächtigen Midiklängen untermalt. Zu guter Letzt wollen wir noch ein Lob für die ebenfalls einfach zu besiegenden, aber sehr gut umgesetzten Bosskämpfe aussprechen, die sich stark unterscheiden und allesamt eine völlig andere Taktik erfordern. Keine Frage: So nett *Mickey Mouse V: Zauberstäbe!* auch ist, kann es mit den ganz großen Handheld-Spielen seiner Generation nicht mithalten. Es macht aber aus wenigen Mitteln und den technischen Einschränkungen richtig viel und hätte ein Revival verdient! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eines meiner ersten eigenen Videospiele – auch heute noch überraschend gut spielbar."

Das war ein ganz schöner Nostalgieflash, als ich das erste Mal seit vielen, vielen Jahren wieder *Mickey Mouse V: Zauberstäbe!* in den Modulschacht meines Game Boys geschoben habe! Ich bin aber überrascht davon, wie viel Spaß ich auch heute noch damit hatte. Das mag einerseits ganz bestimmt an einer gewissen subjektiven Färbung meinerseits liegen, andererseits ist der Titel, obwohl er bis heute relativ unbekannt ist und definitiv nicht mit Kalibern wie *Super Mario Land 2: Six Golden Coins* mithalten kann, einfach ziemlich gut gealtert. Die Spielmechanik, bei der wir die Umgebung mit unserem Zauberstab auf unterschiedliche Art und Weise manipulieren können, funktioniert trotz nur zweier „richtiger" Buttons Klasse und die Levels sind gut designt. Ich werde das Spiel wohl schon bald noch einmal spielen!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 11/2002

Vor 15 Jahren beschäftigten die N-ZONE-Redaktion vor allem drei wichtige Themen: das legendäre Entwicklerstudio Rare, das düstere Action-Adventure *Eternal Darkness* und das erste Rollenspiel sowie gleichzeitig erste onlinefähige Gamecube-Spiel *Phantasy Star Online: Episode I & II*. Die Rare-Gründer kauften damals ihre Firmenanteile von Nintendo zurück und veräußerten anschließend das komplette Studio an Microsoft. Damit endete die langjährige Partnerschaft zwischen den Engländern und den Japanern. Unzählige Hits wie *Donkey Kong Country*, *Perfect Dark* und *Conker's Bad Fur Day* entstanden in dieser Zeit. Die N-ZONE berichtete angesichts dieses denkwürdigen Ereignisses in einer Reportage über Rare und den Microsoft-Deal. *Eternal Darkness* stellte den Gamecube-Toptitel im frühen Herbst 2002 da und konnte eine tolle Gesamtwertung von 90 einheimsen. Passend dazu half eine neunseitige Komplettlösung allen ambitionierten Spielern. Mit dem RPG *Phantasy Star Online: Episode I & II* wagte Nintendo schließlich erste Schritte auf dem noch jungen Terrain der Online-Konsolenspiele. Das Werk aus dem Hause Sega konnte in dieser Rolle überzeugen und glänzte mit einer beeindruckenden 90 für den Mehrspieler-Modus. In der Gesamtwertung reichte es immerhin für eine sehr gute 82. Mit 13 weiteren Test-Titeln für den Gamecube war das restliche Heft damals ebenso prallgefüllt und dabei von mittelmäßig bis sehr gut alles vertreten, was das Nintendo-Fanherz begehrt.

PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II (GC)

ETERNAL DARKNESS (GC)

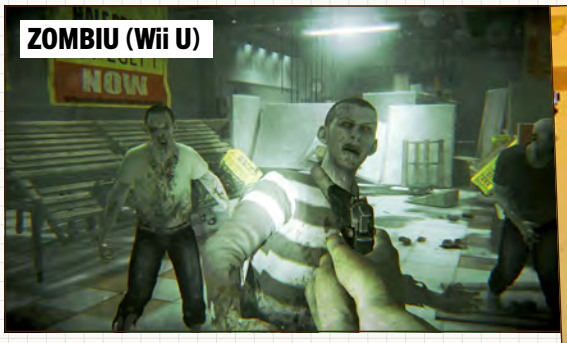
TUROK EVOLUTION (GC)

AUSGABE 11/2007

In der Ausgabe 11/2007 rief die N-ZONE das vielversprechende Motto „Der heiße Herbst" aus. Warum? Nun, vor zehn Jahren standen einige heiß ersehnte Titel für die damals noch junge Wii in den Startlöchern. Darunter beispielsweise *Super Mario Galaxy*, *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* und *Lego Star Wars: Die komplette Saga*. Doch auch der Touchscreen-Handheld Nintendo DS kam nicht zu kurz. Das lag einerseits an der mit insgesamt elf Titeln gut gefüllten Testsektion, deren Anfang das vor allem im Einzelspieler-Modus mit einer Wertung von 88 sehr gute *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* machte. Andererseits erschien in etwa zeitgleich mit der N-ZONE 11/2007 aber auch ein hundertseitiges Sonderheft zum DS mit den besten Titeln der Konsole. Das absolute Highlight der N-ZONE war dennoch ein Wii-Titel: *Metroid Prime 3: Corruption*. Im großen Import-Test auf acht Seiten vergab die Redaktion die absolute Traumwertung von 94 für Samus' dreidimensionales Weltraumabenteuer. Überzeugen konnte das Spiel vor allem durch eine perfekte Steuerung, grandiose Locations, einen hohen Rätselanteil und spektakuläre Bosskämpfe. Für den monatlichen rundum-N-ZONE-Genuss sorgten außerdem wieder ein Entwicklertagebuch (zu *Crash of the Titans*) sowie zahlreiche Tipps, Tricks und Cheats zu Spielen wie *Wave Race 64*, *Mario Strikers Charged Football* und *Pokémon Diamant- & Perl-Edition*.

AUSGABE 11/2012

Waren zur vorherigen Ausgabe noch Gerüchte um das Veröffentlichungsdatum der Wii U an der Tagesordnung, sah es mit dem Heft 11/2012 endlich anders aus. Der 30. November 2012 wurde als Startschuss für die neue Tablet-Konsole bekannt gegeben. 299 Euro wurden zunächst für die Basic-Variante mit wenig Zubehör und internem Speicher fällig. Grund genug für ein ausführliches Special zur Wii U und ihren kommenden (potentiellen) Hit-Titeln auf über 20 Seiten. Mit dabei: die Launch-Titel *Nintendo Land*, *New Super Mario Bros. U*, *ZombiU*, *Call of Duty: Black Ops 2*, *Assassin's Creed 3*, *Darksiders 2*, *Trine 2: Director's Cut*, *Nano Assault Neo*, *Toki Tori 2* sowie jede Menge später erscheinende Spiele. Doch auch Handheld-Gamer kamen vor fünf Jahren nicht zu kurz. Drei DS- und acht 3DS-Titel wanderten durch das Testlabor. Dabei solche herausragenden Spiele wie *Professor Layton und die Maske der Wunder* für 3DS (Wertung: 88 im Einzelspieler) und *Pokémon Schwarz 2 & Weiss 2* für DS (Wertung: 93 im Einzelspieler und 91 im Mehrspieler). Nach dem Wii-Einkaufsführer zwei Ausgaben zuvor und dem DS-Einkaufsführer in der vorherigen Ausgabe half diesmal der 3DS-Einkaufsführer für Sparfüchse Budget-bewussten Nintendo-Fans beim Spielekauf. Und für die volle N-ZONE-Erfahrung gab's natürlich auch wieder jede Menge Community, Leserbriefe, Retro und hilfreiche Tipps und Tricks.



METROID SAMUS RETURNS SAMMELGUIDE TEIL 2

Alle Missile Container, Super Missile-Container, Power Bomben-Container, Energie-Tanks und Aeion-Tanks – mit unserem ultimativen Guide bleiben euch keine Sammelgegenstände in *Metroid: Samus Returns* verborgen! In Teil 2 unseres Guides erforschen wir Zone 4 bis Zone 8!

von Lukas Schmid

ZONE 4

68 Item: Power-Bomben-Container

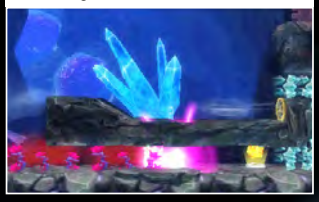
Zerstört die Wand, aktiviert den Volt-Panzer und rennt an dem giftigen Gestrüpp vorbei. Schnappt euch das Item, rennt zurück und werdet das Gift im Wasser los, bevor der Schutz des Panzers nachlässt.

69 Item: Missile Container

Friert den Gegner ein, springt schnell auf seinen Rücken und feuert eine Rakete in die Aussparung in der Plattform, die in der Mitte des Raumes zu schweben scheint. Springt dann schnell nach oben.

70 Item: Aeion-Tank

Aktiviert den Volt-Panzer, rollt in den Morph-Ball-Gang mit dem giftigen Kraut und zerstört den Block auf dem Weg mit Bomben. Holt euch dann das Item.

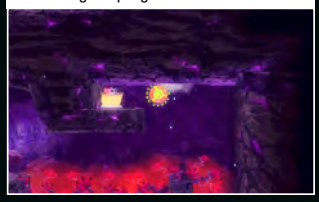


71 Item: Missile Container

Springt von der Plattform in der Mitte des Raumes nach unten und feuert eine Rakete in die kleine Aussparung, sodass das verborgene Item freigelegt wird.

72 Item: Missile Container

Rollt mittels Spider Ball an der Decke über das giftige Kraut hinweg und sprengt den Block direkt darüber.



73 Item: Energie-Tank

Rollt mit dem Spider Ball über das giftige Wasser und in den Morph-Ball-Gang auf der anderen Seite.

74 Item: Missile-Container

Springt mittels Space Jump zur oberen linken Ecke des Raumes hoch und greift euch dort das Item.

75 Item: Super Missile Container

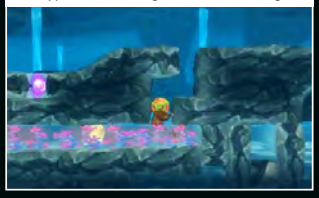
Sprengt den Super-Missile-Block unter dem Item und zieht euch mittels Grapple Beam nach oben.

76 Item: Super Missile Container

Springt mittels High Jump Boots nach oben und feuert eine Super Missile in die kleine Lücke rechts.

77 Item: Aeion-Tank

Sprengt den Bombenblock über dem Item, rollt mit aktiviertem Volt-Panzer durch das giftige Kraut und schnappt zu. Keine allzu große Herausforderung!

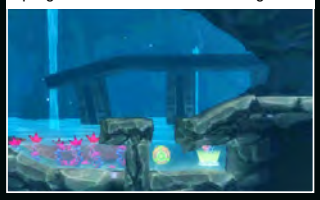


78 Item: Missile Container

Zerstört die Wand rechts vom Item. Springt durch das Loch und zerstört die Bombenblöcke in der Mitte mit ein paar gut getimten Bombensprüngen. Alternativ tut's auch eine einzige Power-Bombe.

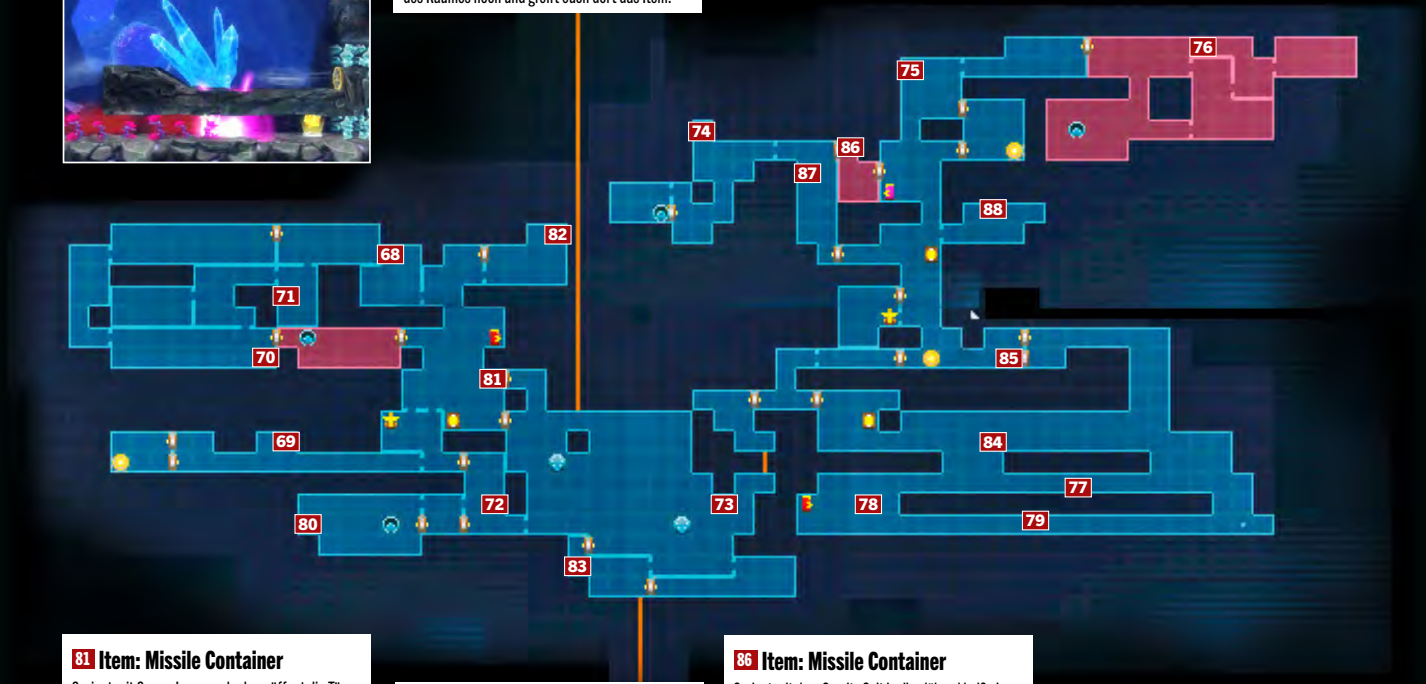
79 Item: Missile Container

Sprengt die Blöcke direkt über dem Item und greift zu.



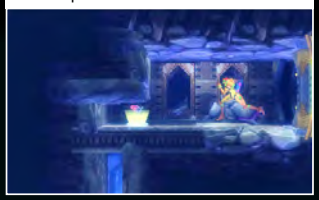
80 Item: Missile Container

Rollt auf der obersten Ebene des Raumes nach links und gelangt dank der Plattformen über den brüchigen Zwischenboden vorsichtig bis ganz nach links.



81 Item: Missile Container

Springt mit Space Jump nach oben, öffnet die Tür mit dem Spazer Beam und holt euch dort das Item.



82 Item: Super Missile Container

Aktiviert den Phasen-Drift, rennt über die brüchigen Blöcke und zieht euch am Ende mit dem Grapple Beam nach oben, wo eure Belohnung auf euch wartet.

83 Item: Super Missile Container

Sprengt in dem schmalen Morph-Ball-Gang den Power-Bomben-Block und rollt dann direkt zum Item.

84 Item: Missile Container

Lasst das Baby-Metroid die Kristalle zerstören und springt dann nach unten, wo das Item friedlich ruht.

85 Item: Super Missile Container

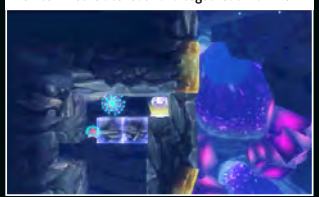
Öffnet die Tür von links mit dem Wave Beam, lasst von oben das Baby-Metroid die Kristalle zerstören, rennt von rechts in den Raum und sprengt die Wand mit einer Bombe. Klingt viel komplizierter, als es ist!

86 Item: Missile Container

Springt mit dem Gravity Suit in die glühend heiße Lava und links mit dem Space Jump wieder ganz nach oben.

87 Item: Energie-Tank

Springt mit der Screw Attack durch die Blöcke und landet in der kleinen Aussparung. Sprengt nun die Bomben-Blöcke über euch und begebt euch zum Item.



88 Item: Power-Bomben-Container

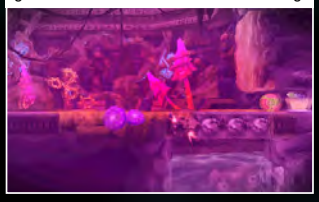
Haltet euch mittels Spider Ball rechts an der Wand neben den Stacheln fest und legt eine Power Bombe. Die Wucht schleudert euch direkt zum Item.

ZONE 5

89 Item: Power-Bomben-Container
Lasst das Baby-Metroid die Kristalle zerstören und sprengt den Block dahinter. Darunter liegt das Item.

90 Item: Missile Container
Aktiviert den Volt-Panzer und rennt durch das giftige Gestrüpp bis zum Wasser. Sprengt ein Stück weiter oben die Wand und rollt durch den Gang zum Item.

91 Item: Super Missile Container
Rollt mit aktiviertem Phasen-Drift über die brüchigen Blöcke zum Item und holt euch eure Belohnung.

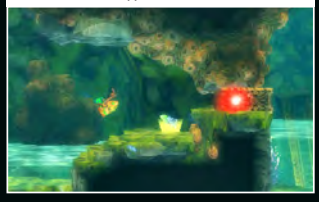


92 Item: Missile Container
Springt in das Wasserbecken, sprengt den Block rechts unten und rollt durch das Wasser bis zum Item.

93 Item: Missile Container
Öffnet die Tür mit einer Super Missile, brecht absichtlich durch den Boden und landet mit dem Spider Ball an der rechten Wand, wo ihr einen Block vor dem Item sprengt und geschwind zugreift.

94 Item: Super Missile Container
Rollt mit dem Spider Ball an der Decke über den brüchigen Boden und greift euch das dort liegende Item.

95 Item: Super Missile Container
Begebt euch mit Phase Drift über die instabilen Blöcke im Wasser und schnappt euch dann rechts das Item.



96 Item: Super Missile Container
Springt dank Space Jump links die Wand hoch und zerstört den Bomben-Block, welcher euren Preis verbirgt.

97 Item: Energie-Tank
Zieht euch mit dem Grapple Beam elegant zwischen den gefährlichen Stacheln hindurch und rollt zum Item.

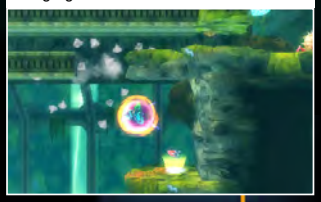
98 Item: Missile Container
Sprengt die Bomben-Blöcke und lasst euch zum Item im Wasser fallen. Füße nass, aber das war es wert!

99 Item: Missile Container
Zieht euch zwischen den Stacheln mit dem Grapple Beam nach oben, schießt von der Kante rechts eine Rakete auf den Block links und rollt mit dem Spider Ball so schnell wie möglich zum Item und holt es euch.

100 Item: Super Missile Container
Zerstört mit der Screw Attack die Blöcke ganz oben im Raum und landet neben dem gesuchten Item.

101 Item: Missile Container
Schießt schräg eine Rakete zwischen den Stacheln hindurch und begebt euch dann rasch zum Item.

102 Item: Missile Container
Zerstört mit der Screw Attack die Blöcke zwischen dem giftigen Kraut und landet sicher beim Item.

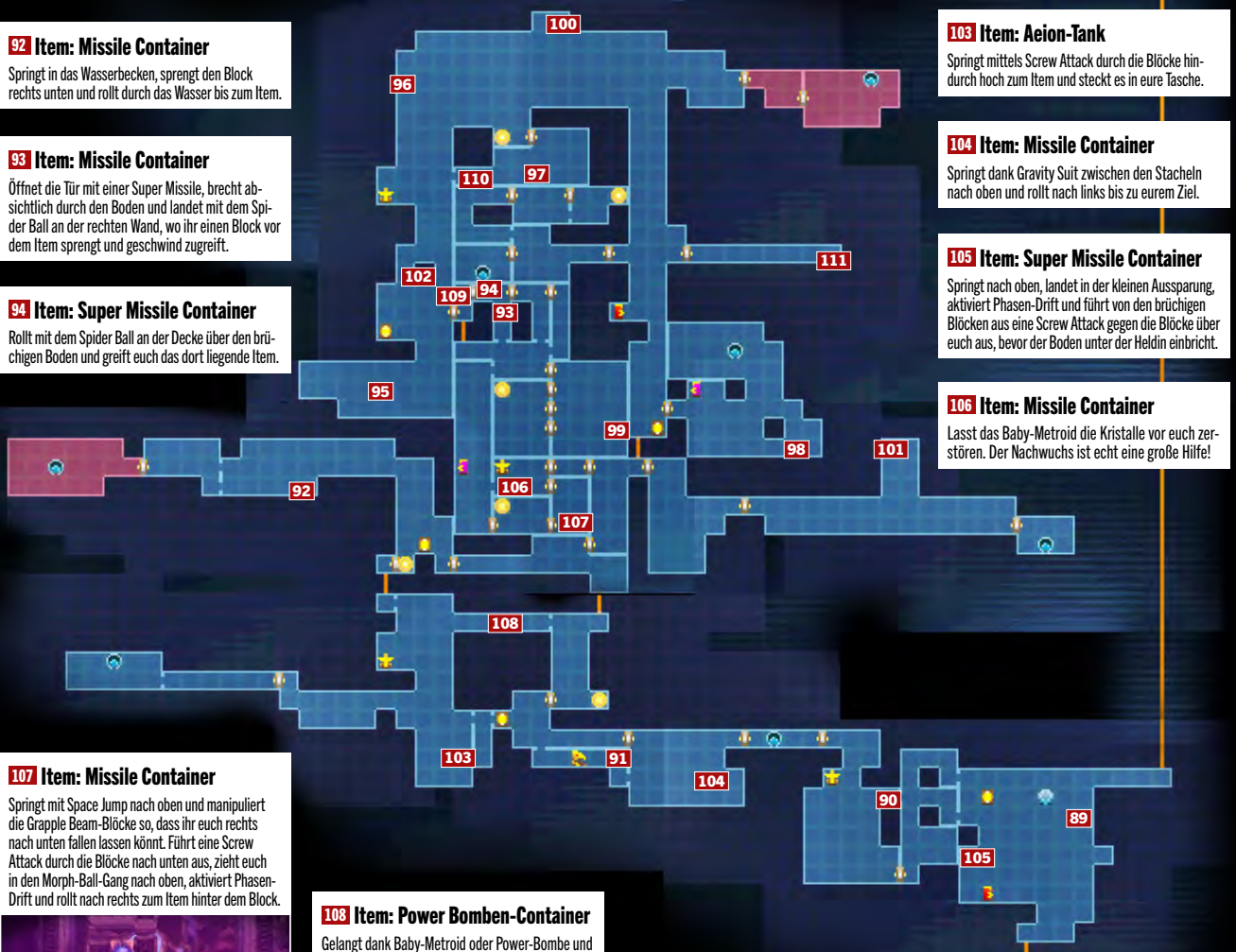


103 Item: Aeion-Tank
Springt mittels Screw Attack durch die Blöcke hindurch hoch zum Item und steckt es in eure Tasche.

104 Item: Missile Container
Springt dank Gravity Suit zwischen den Stacheln nach oben und rollt nach links bis zu eurem Ziel.

105 Item: Super Missile Container
Springt nach oben, landet in der kleinen Aussparung, aktiviert Phasen-Drift und führt von den brüchigen Blöcken aus eine Screw Attack gegen die Blöcke über euch aus, bevor der Boden unter der Heldin einbricht.

106 Item: Missile Container
Lasst das Baby-Metroid die Kristalle vor euch zerstören. Der Nachwuchs ist echt eine große Hilfe!



107 Item: Missile Container
Springt mit Space Jump nach oben und manipuliert die Grapple Beam-Blöcke so, dass ihr euch rechts nach unten fallen lassen könnt. Führt eine Screw Attack durch die Blöcke nach unten aus, zieht euch in den Morph-Ball-Gang nach oben, aktiviert Phasen-Drift und rollt nach rechts zum Item hinter dem Block.

108 Item: Power Bomben-Container
Gelangt dank Baby-Metroid oder Power-Bombe und mit aktiviertem Volt-Panzer durch das giftige Kraut.

109 Item: Power Bomben-Container
Öffnet die Power-Bomben-Tür und rollt mit Spider Ball über den brüchigen Boden bis zum nächsten Raum.

110 Item: Power Bomben-Container
Zieht euch rechts zum Grapple-Punkt und haltet euch direkt dort mit dem Spider Ball an der Wand fest. Legt eine Power Bombe und lasst euch von der Wucht nach links durch die Stacheln schleudern.

111 Item: Aeion-Tank
Öffnet die Power-Bomben-Tür und begebt euch als Morph-Ball mit aktiviertem Volt-Panzer durch das giftige Kraut, um unbeschadet bis zum Item zu gelangen.

ZONE 6

112 Item: Missile Container

Sprengt den Boden neben der Auflade-Station und rollt mit aktiviertem Volt-Panzer durch das giftige Kraut nach unten, wo das begehrte Item schlummert.

113 Item: Missile Container

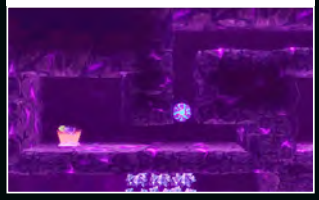
Lasst euch durch den brüchigen Boden nach unten fallen und sprengt den Block rechts neben dem Item.

114 Item: Energie-Tank

Sprengt ganz einfach die Wand links mit einer Rakete.

115 Item: Super Missile Container

Begebt euch durch das hinter den sprengbaren Blöcken gelegene Morph-Ball-Labyrinth und weicht auf dem Weg hindurch den explodierenden Käfern aus. Manipuliert am Ende die Grapple-Platten wiederholt so, dass ihr zum Item gelangen könnt. Mit Baby-Metroid im Gepäck ist's deutlich einfacher.



116 Item: Missile Container

Sprengt den Block links der Speicherstation und rollt nach links zum Ziel. Es muss nicht immer schwer sein!

117 Item: Missile Container

Sprengt den Block an der Decke mit einer Bombe und lasst euch zum Item hinabfallen. Achtet auf explodierende Käfer, welche jede Menge Schaden austeilen!

118 Item: Missile Container

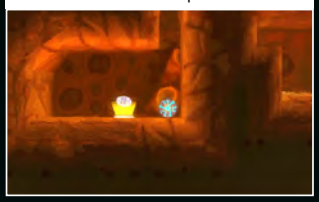
Rollt von rechts mit Phase Drift über die brüchigen Blöcke und sprengt anschließend den Bombenblock.

119 Item: Aeion-Tank

Sprenkt den Raketen-Block, der den Morph-Ball-Gang blockiert und rollt hindurch. Zerstört den Grapple-Block, dann die beiden Blöcke über dem brüchigen Boden in der Mitte und rollt mit Phasen-Drift hindurch. Zieht die Grapple-Platte zur Seite, rollt wieder zurück zum Eingang des Morph-Ball-Ganges und lasst euch einfach hinunterfallen.

120 Item: Power-Bomben-Container

Öffnet die Power-Bomben-Tür und sprengt im Raum dahinter den Block rechts des Grapple-Blockes. Zerstört den Grapple-Block und rollt nach links zum Item. Vorsicht vor den vielen explodierenden Käfern!



121 Item: Super Missile Container

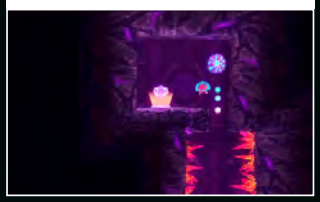
Haltet euch als Spider Ball an dem hervorstehenden Mauerstück ganz links unter dem Bombenblock fest, legt eine Power-Bombe und lasst euch durch die Wucht rechts durch die Stacheln schleudern. Zerstört anschließend nur noch die Grapple-Blöcke.

122 Item: Super Missile Container

Rollt ganz rechts in den Morph-Ball-Gang hinter den Blöcken und sprengt den Block über dem Grapple-Block mit einer Power-Bombe. Zerstört den Grapple-Block und lasst euch zwischen den Stacheln nach unten fallen. Legt eine Bombe beim Bombenblock, haltet euch sofort danach rechts an der Kante fest und schießt eine Rakete nach links. Rollt dann durch den frei gewordenen Gang. Springt dank Screw Attack durch die Blöcke nach oben und tastet euch mit Spider Ball nach unten zum Item vor. Diesen Schatz habt ihr euch redlich verdient!

123 Item: Power-Bomben-Container

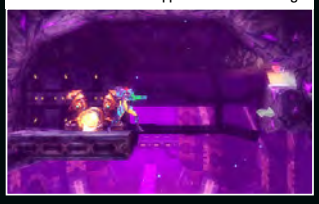
Begebt euch entweder mit der Wucht von Power-Bombe plus Spider Ball von ganz unten im Raum nach oben und zwischen den Stacheln hindurch oder führt einen sehr, sehr langen Bomben-Sprung aus. Letzteres hat freilich wesentlich mehr Stil!



ZONE 7

124 Item: Missile Container

Sprengt die Wand rechts neben der Auflade-Station mit einer Rakete und schnappt euch eure Belohnung.



125 Item: Super Missile Container

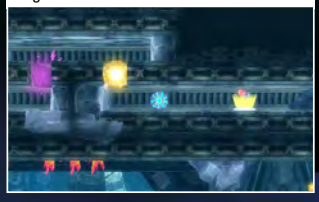
Rollt links in den von Blöcken versperrten Gang. Legt eine Power-Bombe, haltet euch rasch an der Kante links fest und feuert eine Super Missile nach rechts. Begebt euch dann zum Item. Nicht ganz einfach, diese Aktion!

126 Item: Energie-Tank

Sprengt die Wand links über der Speicherstation mit den Screw-Attack-Blöcken darüber mit Bomben und den Block rechts neben dem Item mit einer Power-Bombe. Greift dann zu, bevor es jemand anderes tut.

127 Item: Missile Container

Sprengt den Power-Bombenblock, der den Gang versperrt und rollt zum Item. Schaltet die Gegner im Weg am besten mit einer Power-Bombe aus.

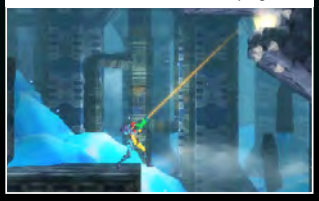


128 Item: Missile Container

Zieht euch zwischen den Stacheln hindurch zum Grapple-Punkt und rollt zum Item. Ganz simpel also!

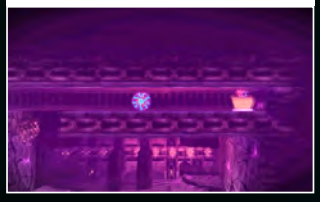
129 Item: Missile Container

Zerstört links unten im Raum den Block rechts über euch an der Wand mit einer Rakete und springt hoch.



130 Item: Missile Container

Sprengt den Power-Bombenblock direkt über der Tür und rollt nach rechts. Rollt dann mit Phasen-Drift über den brüchigen Boden bis zum Item.

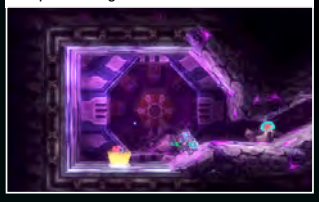


131 Item: Aeion-Tank

Springt im Morph-Ball-Gang direkt über dem Item nach oben und zerstört den Grapple-Block. Begebt euch durch den frei gewordenen Gang, zerstört noch einen Grapple-Block, lasst euch durch den nächsten Gang nach unten fallen und lauft links bis zum Item.

132 Item: Missile Container

Lasst das Baby-Metroid die Kristalle zerstören und kämpft euch bis ganz nach links zu eurem Ziel vor.

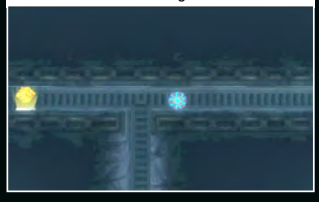


133 Item: Super Missile Container

Aktiviert den Phasen-Drift, rennt über den brüchigen Boden und haltet euch mit dem Spider Ball an der Wand fest. Sprengt euch durch die Blöcke hindurch, aktiviert wieder den Phase Drift, begebt euch an die Wand rechts und rollt von hier aus durch das giftige Kraut, bis ihr bei eurem Ziel angekommen seid.

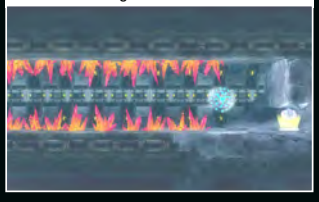
134 Item: Aeion-Tank

Haltet euch links im Gang neben Stacheln und giftigem Kraut mit dem Spider Ball an der Wand fest, legt eine Superbombe und lasst euch von der Wucht zwischen den Stacheln hindurchschleudern. Rollt dann hinab und links zum Item und greift es euch.



135 Item: Power-Bomben-Container

Haltet euch links unten im Gang neben Stacheln und giftigem Kraut mit dem Spider Ball an der Wand fest, legt eine Super Bombe und lasst euch von der Wucht zwischen den Stacheln nach oben schleudern. Wiederholt das ganze Spiel noch einmal und lasst euch diesmal ganz nach rechts schleudern.



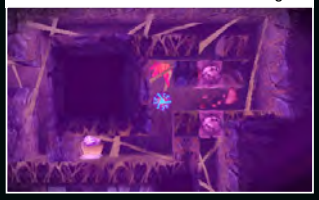
136 Item: Missile Container

Haltet euch als Spider Ball an dem hervorstehenden Mauerstück ganz links unter dem Bombenblock fest, legt eine Power-Bombe und lasst euch durch die Wucht rechts durch die Stacheln schleudern.

ZONE 8

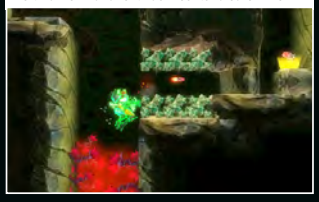
137 Item: Energie-Tank

Zerstört die Screw-Attack-Blöcke links neben dem Item und gelangt mit aktiviertem Phase Drift zu ihm. Ein neues Stück für unsere Weltraum-Sammlung!



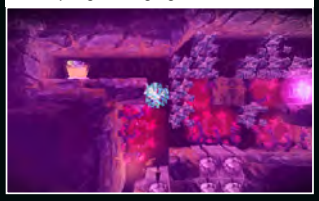
138 Item: Missile Container

Zerstört die Raketenblöcke zwischen den Kristallen – aktiviert vorher wegen des giftigen Krauts den Volt-Panzer – und rollt nach rechts zu eurem Ziel.



139 Item: Super Missile Container

Legt beim Labyrinth voller giftigem Kraut und Kristallen eine Power-Bombe und rollt mit Phase Drift und ein paar geschickt gelegten Bomben zum Item.



140 Item: Missile Container

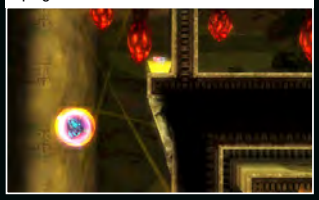
Zerstört die Screw-Attack-Blöcke rechts im nach unten gehenden Gang und springt zum Item hinab.

141 Item: Missile Container

Begebt euch mit aktiviertem Volt-Panzer unter den Stacheln hindurch und über die Abgründe hinweg durch das giftige Kraut bis zum gesuchten Item.

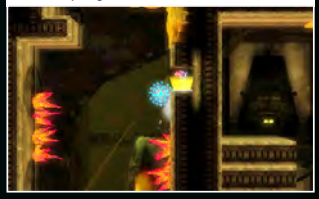
142 Item: Missile Container

Springt mit der Screw Attack links im Raum nach oben.



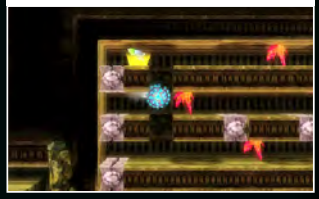
143 Item: Missile Container

Springt mit der Screw Attack zwischen den gefährlichen Stacheln nach oben, springt von links nach rechts an die Wand, haltet euch mit dem Spider Ball fest und sprengt anschließend den Bombenblock.



144 Item: Super Missile Container

Springt im Morph-Ball-Gang voller explodierender Käfer rechts durch die Screw-Attack-Blöcke nach unten und begebt euch mittels geschickt platzierter Bomben durch die drei parallel verlaufenden Gänge nach links. Achtet auf die brüchigen Böden!

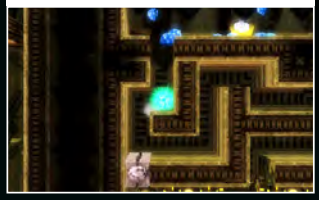


145 Item: Missile Container

Zerstört den Grapple-Block über dem Item von links und begebt euch durch den Morph-Ball-Gang zu ihm.

146 Item: Power-Bomben-Container

Springt so weit es geht nach rechts oben und legt eine Power-Bombe. Begebt euch dann mittels Volt-Panzer durch das giftige Kraut nach oben und besiegt die Widersacher auf dem Weg.



147 Item: Missile Container

Sprengt einfach den Raketen-Block links an der Wand.

148 Item: Missile Container

Rollt mittels Volt-Panzer durch das giftige Kraut und schnappt euch dann das dort platzierte Item.

149 Item: Super Missile Container

Aktiviert Phasen-Drift und rollt über den brüchigen Boden zum Item, bevor hier alles zusammenbricht.

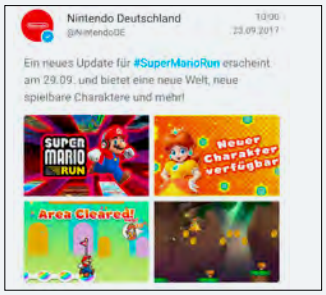
150 Item: Missile Container

Lasst das süße Baby-Metroid die Kristalle zerstören.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SUPER MARIO RUN: UPDATE



Huch, wo kommen denn die neuen Inhalte für *Super Mario Run* auf einmal her? Damit habe ich ja echt gar nicht mehr gerechnet. Habt ihr euch auch so sehr gefreut wie ich?

Ich hatte ja schon nicht mehr damit gerechnet. Mit Vik habe ich in einer Mittagspause sogar mal darüber geredet: Wird es irgendwann (kostenpflichtige) Zusatzinhalte für *Super Mario Run* geben? Wir waren uns ziemlich einig, dass das nicht der Fall sein wird, da das Hüpfspiel finanziell nicht allzu erfolgreich war und ein zweiter Teil mit einem neuen Monetarisierungskonzept mehr Sinn ergeben würde. Und doch, am 23. September und damit gerade Mal sechs Tage vor der Veröffentlichung, kündigte Nintendo per Twitter das Update an. Ein neuer Modus, eine neue Figur, eine neue Welt mit neuen Levels: Das ist der Inhalt der ersten Erweiterung zu *Super Mario Run*. Dafür bittet Nintendo nicht einmal extra zur Kasse, sondern verteilt die neuen Inhalte per kostenlosem Update. Und alle, die bisher nicht zugeschlagen haben, bekommen das Spiel für eine gewisse Zeit nach Release der Neuerungen sogar zum Sparpreis. Warum ich all das erzähle? Nun, einerseits war ich recht verwundert über diesen Schritt. Warum? Nintendo macht mit *Fire Emblem Heroes* deutlich mehr Umsatz; das Spiel generiert Geld durch In-App-Käufe. Das Prinzip des Einmalkaufs bei *Super Mario Run* hat dagegen kaum für zufriedenstellende Umsatzzahlen gesorgt. Deswegen ging ich eben davon aus, dass eher ein zweiter Ableger mit In-App-Käufen erscheinen würde. Andererseits habe ich mich aber auch gefreut, denn *Super Mario Run* hat mich einige Zeit lang sehr gut unterhalten und ich habe mir schon damals neue Levels gewünscht. Dafür wäre ich auch bereit, nochmal extra zu zahlen; jede Welt mit vier Levels beispielsweise zu je 2-3 Euro. Ohne Kosten noch besser. Ich habe die neuen Inhalte übrigens auch getestet (Seite 59). Und ihr? Die neuen Inhalte schon ausprobiert? **Euer Johannes**

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW SPIE

GROSSES N-ZONE-METROID-GEWINNSPIEL

Die N-ZONE hat schon wieder etwas Feines für euch: Mit etwas Einsatz könnt ihr erneut etwas gewinnen!

Samus Aran ist endlich zurück! Bereits seit Mitte September dürft ihr euch nach vielen Jahren der Abwesenheit mit *Metroid: Samus Returns* für den 3DS wieder einmal in ein actionbeladenes Abenteuer stürzen. Unser Lukas bedachte das spektakuläre Sci-Fi-Abenteuer in der letzten N-ZONE-Ausgabe mit einer tollen 90er-Wertung. Sicher seid ihr aber noch nicht alle in den Genuss dieses herausragenden Action-Adventures gekommen. Um Abhilfe zu schaffen, haben wir uns mit freundlicher Unterstützung von Nintendo wieder etwas Tolles für euch ausgedacht. Wir verlosen drei Metroid-Fanpakete! Folgende Gewinne könnt ihr dabei abstauben:

1. Preis: 1x Metroid: Samus Returns Legacy Edition + 1x Metroid-Shirt + 1x Metroid-Turnbeutel
2. Preis: 1x Metroid: Samus Returns für 3DS + 1x Metroid-Shirt + 1x Metroid-Turnbeutel
3. Preis: 1x Metroid: Samus Returns für 3DS

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr wieder kreativ werden. Die Aufgabe: Bastelt, zeichnet, designed (oder wie ihr eben wollt und könnt) den ikonischen Helm von Samus Aran. In kreativer Hinsicht setzen wir euch dabei keine Grenzen, also denkt euch etwas Schönes aus. Schickt uns dann eine Mail mit Bildern von eurem Kunstwerk bis zum **29. Oktober 2017** an johannes.gehrling@computec.de. Achtet bitte darauf, dass die Bilder scharf und gut belichtet sind, sodass man eure Werke schön erkennen kann. Unter allen Einsendungen verlosen wir die drei tollen Metroid-Fanpakete! Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim Basteln und freuen uns schon auf eure Einsendungen. Außerdem danken wir Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise!

Praktikant Marc präsentiert voll Stolz: Die Gewinnspiel-Preise!

WINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNS

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, fand im September im Rahmen der N-ZONE-Superliga ein *Splatoon 2*-Turnier statt, das am 24. September, dem Tag der Bundestagswahl, beendet wurde. Dabei ging das Team Etheral als Sieger hervor; herzlichen Glückwunsch! Das Team besteht aus Wadsm, Fumiko, Hypex und Ben. Die vier wurden für ihren Erfolg mit tollen Preisen belohnt, darunter *Splatoon*-Joy-Con, Amiibo und weiteres Merchandise. Mitmachen lohnt sich also! Das ganze Turnier findet ihr außerdem als Video auf Youtube unter **youtu.be/En8WIO8DF3E**.

Und das nächste Turnier steht bereits in den Start-Löchern: Am 21. Oktober ab 15 Uhr dürft ihr euch in *Pokémon Tekken DX* die Fäuste um die Ohren hauen. Natürlich gibt es auch bei diesem Turnier wieder tolle Sachpreise zu gewinnen. Alle Infos, Teilnahmebedingungen und die Anmeldung für dieses sowie alle anderen N-ZONE-Superliga-Turniere findet ihr auf der Facebook-Seite. Wir danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern ganz viel Spaß!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wie so oft in letzter Zeit haben dieses Mal nicht nur wieder viele von euch am Cover-Raten teilgenommen, die Antworten waren auch fast immer korrekt. Respekt, ihr spitzfindigen Leser! Wir haben, passend zum Release von *Metroid: Samus Returns*, nach *Metroid Fusion* für den Game Boy Advance gesucht. Kommt ihr dieses Mal auch wieder auf das richtige Cover? Beim letzten Mal wurde **Finn Mika Schaar** von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Finn** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Pascal Horn, Marco Seeberger, Stefan Stelzer, Andi Hammerl, Marcel Helfmeier, Maximilian Heckeler, Kilian Klaus, Pascal Engels, Sebastian Hoffmann, Amir-Oliver Tabba, Marcel Sonnenwald, Patrick Kunstmann, Sven Schaper, Kevin Denzer, Ines Juhls, Dexter Schlossnagel, Anton Huynh, Werner Linzmeier, Alexander Kuthe, Marius Kehl, Alexander Streblow, Nicholas Kolonko, Patrick Rosenberger, Ingried Liebe, Rene Graßmair, Rebekka Sift, Matthias Scholz, Norman Weihe, Alexander Gabler, Sophia Jack, Christoph Graninger, Patrick Kleine, Larissa Dossow, Dominik Sumetsberger, Andre Weiss, Tim Sockel, Stephanie Sonntag und Dorien Hoek.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. Oktober 2017** an johannes.gehrling@computec.de!
Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder wie gewohnt abgedruckt!

Welchem Spiel sind wir wohl diesmal auf der Spur? Macht mit!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2017 ALLES SCHIEF

Den zweiten Monat in Folge: Die Bockmist-Mütze für unseren Volontär Johannes.

Als fleißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• In der letzten Ausgabe hat es Volo Johannes voll erwischt! In den News gleich zu Beginn des Heftes, die allmonatlich vom ihm ausgesucht, geschrieben und bebildert werden, sind ihm zwei kleine Fehler unterlaufen, die beide nicht lange unentdeckt blieben. Den ersten findet ihr auf Seite 7 im N-ZONE-Streckbrief #25. In Zeile 5 der Kurzbiographie ist dort fälschlicherweise von Prinzessin „Beach" die Rede. Dass „Peach" korrekt gewesen wäre, muss wohl nicht groß erklärt werden. Natürlich liegt dem Ganzen nur ein Vertipper zu Grunde, für Belustigung sorgte er dennoch zu Genüge. Aufgefallen ist der Fehler gleich acht N-ZONE-Lesern: Stefan, Maximilian Heckeler, Linus Brandt, Christina Schäfer, Dominik, Adrian Gratzel, Larissa Dossow und Marco Seeberger. Vielen Dank an euch alle für die Aufmerksamkeit!

• Johannes' zweiten Fehler findet ihr auf Seite 10 bei der Meldung zu *Pokémon Go*. Dort wird die dritte Generation der Pokémon-Hauptspiele als „*Alpha und Saphir*" betitelt. Richtig wäre natürlich *Saphir und Rubin* gewesen. Woher der Fehler rührt, sollte klar sein: Für den 3DS erschienen 2014 Neuauflagen der dritten Generation mit den Namen *Alpha Saphir und Omega Rubin*. Auch auf diesen Fehler wiesen uns gleich sechs N-ZONE-Leser hin: Andi Hammerl, Sebastian Hoffmann, Sven, Nicholas Kolonko, Tim und The Master. Ebenfalls vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

• Auf Seite 33 bezeichnet Peter in seinem Test zu *Mario + Rabbids Kingdom Battle* Nintendos bierbäuchiges Maskottchen als Klempner, obwohl diese Bezeichnung mittlerweile nicht mehr ganz richtig ist – zumindest, wenn es nach den Japanern geht. Danke Sebastian Hoffmann!

• In der Reportage „Spiele und die Politik" hat sich auf Seite 66 in der Überschrift ein weiterer Tippfehler eingeschlichen. Dort steht nämlich „Die Pläne der Parteien für die Videospielbrnache". Argh, ärgerlich! Dennoch vielen Dank an Adrian Gratzl für den Hinweis!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:

„It's a meee, Mario", hieß es im letzten Monat bei unserer Wette. Wir forderten euch nämlich auf, uns ein Bild zu schicken, auf dem ihr gemeinsam mit der Stimme von Super Mario, Charles Martinet, zu sehen seid. Klingt kompliziert, ist es aber gar nicht mal so sehr, denn der gute Mann ist sehr häufig auf der Gamescom zugegen und steht dort sehr bereitwillig für Fotos mit Fans bereit. Genau bei dieser Gelegenheit wurde auch das Bild unseres Gewinners Marc Pause geschossen – herzliche Gratulation! Weil Lukas seine Wette verloren hat, muss er Marc eine peinliche Frage seiner Wahl beantworten:

Marcs Frage: Was war die peinlichste Situation, in der du eine wichtige Sache vergessen hast?

Lukas' Antwort: Etwa ein Jahr, nachdem ich mit meiner Freundin zusammengekommen bin, behauptete ich, dass ich als Österreicher meinen ersten in Deutschland verbrachten Geburtstag ganz alleine feiern musste. Das war allerdings nicht wahr, sie hatte den Geburtstag mit mir verbracht und ich hatte das total vergessen – etwas, was sie mir auch nach sieben Jahren Beziehung noch vorhält!

DIE AKTUELLE WETTE

Super Mario Odyssey ist fast da und *Metroid: Samus Returns* ist vor Kurzem erschienen! Zwei Dinge, die wir miteinander verknüpfen wollen, denn Lukas wettet, dass sich kein Leser findet, der ihm ein Bild schickt, welches Elemente aus den beiden Spielereihen – *Mario* und *Metroid* – vermischt. Also Mario kampfesbereit auf Zebes, Samus im Kampf gegen Bowser oder etwas in der Art. Irrt Lukas sich, so verpflichtet er sich, bis zur Drucklegung des nächsten Heftes *Super Mario 64* noch einmal durchzuspielen – inklusive Beweisbild. Es gibt schlimmere Strafen!

Der Gewinner erhält zudem ein kleines Überraschungspaket. Einsendeschluss ist der 29. Oktober 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Lieber Dexter, herzlichen Glückwunsch zu deinem Gewinnerwerk, und vielen Dank an dich und die anderen Teilnehmer! Zu Christinas Werk gehört eine kurze Erklärung des Motives: Sie hat die Verpackung des Lieblingsgetränkes von Mario und Co. selbst gebastelt: Nintendo-Saft! Aus was der wohl gepresst wird?! Die Plüschtiere sind alle Teil ihrer stolzen Sammlung. Für den nächsten Wettbewerb habe ich folgendes Thema für euch: Ein Umstyling für euren Lieblingshelden. Zu gewinnen gibt es das offizielle *Minecraft*-Handbuch für Entdecker von Mojang. Viel Spaß!

Einsendeschluss ist der **29. Oktober 2017**. Schickt mir eure Beiträge an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg zu. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – diese wird natürlich vertraulich behandelt. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

Saskia Pakieser

Christina Schäfer

Cristoph Bauer

Dexter Schlossnagel

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Eine neue N-ZONE-Ausgabe ist mittlerweile fast schon gleichbedeutend mit wundervollen Retro-Erinnerungen im Rahmen der „Hach ja, damals …"-Rubrik; so auch wieder diesen Monat. Nachdem letztes Mal *Terranigma*, *Lylat Wars* und *Donkey Kong 64* im Retro-Rampenlicht standen, geht es diesmal nur um ein einziges Spiel: *Sword of Mana*, hierzulande am 18. März 2004 für den Game Boy Advance erschienen, und damit nur etwa ein Jahr vor Release des sich damals bereits anbahnenden Nintendo DS. Damit hat das Square-Enix-Rollenspiel nunmehr schon über 13 Jahre auf dem Buckel, ein (mittlerweile) waschechter Retro-Titel also! Doch nun wollen wir unseren Leser Kevin zu Wort kommen lassen, der unzählige schöne Stunden mit *Sword of Mana* verbracht hat.

Hallo an das ganze Team!
Da in der Retro-Rubrik der Ausgabe 07/17 die Reihe *Mystic Quest/ Seiken Densetsu* behandelt wurde, dachte ich mir, dass es passend wäre, etwas zu „Hach ja, damals …" beizutragen und über ein Videospiel zu sprechen, von dem ich auch heute noch behaupten kann, dass es zu meinen Lieblingsspielen zählt: *Sword of Mana*.

So grandios Fans das originale *Mystic Quest* auch finden, und so hübsch die neue Umsetzung für Smart-Devices auch ist, stellt das für Game Boy Advance erschienene *Sword of Mana* mit einem einzigen Spielelement alles auf den Kopf: zwei Helden. Man kann entscheiden, ob man denn mit einem männlichen oder weiblichen Charakter starten will, und erlebt dann einen von zwei überaus gelungenen Handlungsbögen, die voller Charme stecken und einen Hauch Melancholie transportieren. Erst, nachdem beide Geschichten beendet wurden, offenbaren sich dem Spieler alle Aspekte und so manches Geheimnis wird schließlich doch noch gelüftet. Neben einer wundervoll gestalteten Spielwelt und einladender musikalischer Untermalung wartet das Spiel auch mit weiteren motivierenden Elementen auf, darunter das überarbeitete Ringmenü, gut versteckte Items zum Sammeln, eine Menge Sidequests, Tag-/Nachtwechsel und vieles mehr. Vor allem die Monsterfibel finde ich nett, und bis heute gibt es noch Gegnertypen, die mir aufgrund ihrer prozentuellen Seltenheit noch nie begegnet sind.

Außerdem gibt es vermutlich nur wenige Leute, die wissen, was geschieht, wenn man einen bestimmten Typus (etwa die süßen Pogopuschel) ganze eintausend Mal besiegt. Dass das Kampfsystem mit den acht verschiedenen Elementen angehörigen Manageistern sowie den unterschiedlichen Waffen eine Marke für sich ist, muss wohl kaum erwähnt werden. Auch ein simples, aber konsequentes Klassenkonstrukt und Crafting haben ins Spiel gefunden. Nur, dass man zum Schluss von der Spielwelt abgeschnitten wird, nervt etwas. Nie werde ich die wundervollen Protagonisten vergessen, die charismatischen Antagonisten, den hilfreichen Kaktusfratz und schon gar nicht das herzzerreißende Ende.

Ihr könnt euch also ausmalen, wie sehr mich das Spiel geprägt hat. In Sachen RPG können für mich bis dato nur *Ni no Kuni* und *Bravely Default* mithalten, auch wenn diese rundenbasiert und nicht so actionreich sind. Immer noch liegt eine große, aber unvollständige Datei auf meiner Festplatte, die eine ausführliche Komplettlösung zu diesem Spiel darstellen soll. Und manchmal denke ich, dass ich eine riesige Community um die *Mana*-Spiele hätte gründen sollen. Zumindest basteln einige Bekannte schon ziemlich lange an einem riesigen Pen&Paper-Rollenspiel dafür. Fans von *Seiken Densetsu* gibt es ja genug. Ich denke, das liegt daran, dass jeder Fan seinen ganz bestimmten Lieblingsteil hat und die Spielreihe selbst nicht aufgeben möchte, obwohl sie an einem gewissen Punkt einen falschen Weg eingeschlagen hat und schon seit jeher im Schatten der Konkurrenz steht – doch wo Schatten ist, ist ja bekanntlich auch Licht.

Übrigens: Trotz der genannten Titel von Drittherstellern ist Nintendo immer noch mein Lieblingsunternehmen, wenn es um fantastische Videospiele geht. Tausende schöne Erinnerungen kann wenig toppen. Beste Grüße aus Österreich schickt,

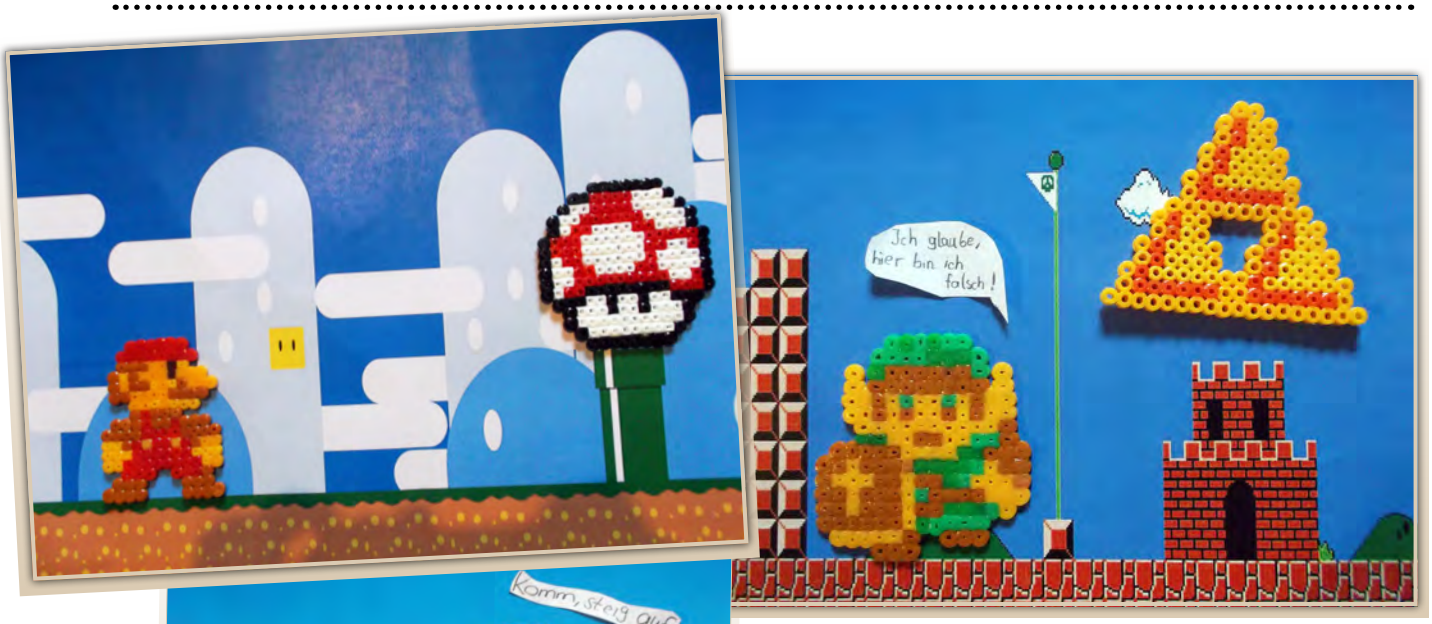
Kevin Hopiczan

JOHANNES: Auch wenn meine einleitenden Worte vielleicht etwas anderes vermuten lassen: Durch dich, lieber Kevin, bin ich nun zum ersten Mal in Kontakt mit *Sword of Mana* gekommen. Deine mitreißenden Ausführungen haben mich direkt dazu bewogen, eine allseits bekannte Suchmaschine zu befragen und mich ausgiebig über den Titel zu informieren. Vielen Dank also für deinen Beitrag und für diese Motivation, die du mir damit gegeben hast!

Kurz noch an dieser Stelle zu meinen Eindrücken: Für Rollenspiel-Fans scheint *Sword of Mana* vor 13 Jahren ein toller Titel gewesen zu sein, insbesondere für Game-Boy-Advance-Besitzer. Wie du ebenfalls schreibst, ist mir auch aufgefallen, dass die Musik richtig toll ist. Fast schon schade, dass ich zu dieser Zeit eher mit dem Gamecube (*Super Mario Sunshine* und die sonstigen üblichen Verdächtigen) und *Pokémon Saphir* beschäftigt war. Ja, das Taschenmonster-Abenteuer der dritten Generation hat mich besonders lange beschäftigt.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Seid ihr auch so große Fans von *Sword of Mana* oder irgendeinem anderen Spiel? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Gerne darf es in euren Zeilen auch im Allgemeinen um eine Konsole, eine Konsolengeneration oder sonst alles gehen, was mit Videospielen und Retro zu tun hat. Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 29. Oktober 2017.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Unser Leser Christoph Bauer hat sich von Renke Kuipers Hobby inspirieren lassen, das er vor ein paar Ausgaben vorstellte: Nintendo-Bügelperlenbilder! Deshalb sind diese Kunstwerke entstanden.

SEHR VIEL LOB

Lieber Johannes, liebe N-ZONE,
zuerst möchte ich euch sagen, wie toll ich eure Zeitschrift finde! Ihr macht einen super Job! Zum Beispiel war der Bericht über *Banjo-Tooie* total interessant und abwechslungsreich geschrieben. Die Extra-Info über Stop'n'Swap war sehr aufschlussreich und eine tolle Kuriosität, die mich überraschte. Auch die Bilder machen Lust aufs Zocken. Allerdings vermisse ich in den letzten Ausgaben die Rubriken „Promi-Wettbewerb" und „Sprechblasen-Wettbewerb" in den Community-Seiten. Es war immer sehr witzig, wie ideenreich geantwortet wurde. Hoffentlich nehmt Ihr das wieder in Euer Heft mit auf! In der Ausgabe 243 (07/17) war eine Leserpost von Renke abgedruckt, in der er seine Bügelperlen-Bilder präsentierte. Die Idee hat mit sehr gut gefallen und ich hab mich gleich ans Werk gemacht. Die Ergebnisse habe ich als Bilder mit angehängt (siehe links). Schöne Grüße und macht weiter so! :-)

Christoph Bauer

N-ZONE: Lieber Christoph, vielen herzlichen Dank für deine warmen Worte, wir sind äußerst erfreut! :-) Dass der „Promi-Wettberwerb" und der „Sprechblasen-Wettbewerb" in den letzten paar Ausgaben gefehlt haben, hat einen simplen Grund: Es hat sich zuletzt fast niemand mehr dazu gemeldet. Deswegen haben wir den Platz lieber genutzt, um beispielsweise besondere Leserpost hervorzuheben und ihr mehr Platz zu geben. Das heißt aber nicht, dass die beiden Rubriken für immer abgeschafft sind. Wenn es sich anbietet, werden wir sie wieder einmal ins Heft packen und schauen, ob sich mehr Leute melden als zuletzt. Und nicht zuletzt: sehr hübsche Bügelperlenkunstwerke, die du da geschaffen hast, toll!

POKÉMON GO

Hallo!
Vor ein paar Monaten habt ihr ja Mal einen Leserbrief von mir abgedruckt und dabei auch gefragt, ob ich in den Sommerferien wieder mehr *Pokémon Go* gespielt habe. In der Tat, da meine Ferien mittlerweile vorbei sind, wird *Pokémon Go* nur noch selten gestartet und da ich ein sogenannter „Landspieler" bin, konnte mich Niantic nicht lange am Ball halten! Man braucht halt mehrere Leute, damit es auch was bringt mit den legendären Raids.

Naja, halb so schlimm. Ich war übrigens auf der Gamescom und habe sofort euren Stand aufgesucht, um mir das Treue-Goodie abzuholen! Was da alles dabei war…! Auf jeden Fall habt ihr mir damit eine große Freude bereitet, Dankeschön! Liebe Grüße und weiterhin viel Erfolg,

Hendrik

N-ZONE: Hi Hendrik und cool, dass du dich nochmal zum Thema meldest! Wir können sehr gut verstehen, dass die Raids ohne ausreichend Mitspieler nicht so toll sind und dass das auf dem Land schnell zum Problem wird. Schade, dass Niantic es noch immer nicht schafft, den Spielern ländlicher Regionen mehr Anreize zu bieten. Nun gut. Schön, dass dir unser Goodie gefällt! Nächstes Jahr kannst du auch gerne zum N-ZONE-Lesertreff kommen, den wir in der Regel alljährlich auf der Gamescom veranstalten. :-)

PIXELMON

Hallo N-ZONE-Team!

Zuallererst: Ihr seid ein super Magazin mit tollen sachlichen Artikeln, interessanten Specials und so weiter. Ich habe euch nun schon das zweite Jahr in Folge abonniert und werde das Abo sicher noch verlängern. :-) Was mich besonders interessiert hat, ist der Artikel über Nintendos Umgang mit Fan-Games. Wobei wir auch schon beim Thema wären: Vermutlich kennt Ihr die *Minecraft*-Mod *Pixelmon*, eine der besten Mods überhaupt, wie ich finde. Diese Mod führte über 500 Pokémon, mit dazugehörigem Kampf- und Fangsystem, Pokémon-Center, zig verschiedene Pokébälle und noch viel mehr in die PC-Version von Minecraft ein.

Leider musste ich erfahren, dass die Entwicklung der Mod im Juli eingestellt wurde. Der Grund: Die Pokémon Company beziehungsweise Nintendo hat, wie schon so oft, dem Fanprojekt das Wasser abgedreht. Ich finde das sehr schade, da man in *Pixelmon* mit Freunden in derselben Welt gemeinsam spielen konnte, was ja in offiziellen Titeln nicht möglich ist und es somit keine von Nintendo gemachte Alternative gibt. Außerdem glaube ich kaum, dass Nintendo große finanzielle Einbußen wegen *Pixelmon* verzeichnen muss. Und selbst wenn: Man könnte einfach mit den Entwicklern, die schon circa vier Jahre an dem Projekt gearbeitet haben, einen Deal aushandeln, dass *Pixelmon* zum Beispiel 5-10 Euro kostet und ein Teil davon an Nintendo beziehungsweise die Pokémon Company geht. Ich weiß nicht, ob Mojang auch Anspruch auf einen Teil der Einnahmen hätte, aber auch da würde man sicher einen Kompromiss finden.

Ich finde es jedenfalls sehr schade, das Nintendo einfach ein Projekt eines extrem talentierten Entwicklerteams, das schon vier Jahre in dieses Projekt investiert hat, zerstört. Außerdem habe ich im Internet eine Petition gefunden, die *Pixelmon* zurückholen soll: change.org/p/nintendo-keep-the-pixelmon-mod-alive. Als ich diese Nachricht gesendet habe, hatte sie knapp 14.000 Unterschriften. Ich würde mich freuen, wenn Ihr diesen Link und eure Meinung zur Sperrung von *Pixelmon* in der nächsten Ausgabe abdrucken würdet. Mit freundlichen Grüßen,

Jonathan

N-ZONE: Grüß dich, Jonathan, und vielen lieben Dank für deine netten Worte! :-) Johannes hat die Petition sogar selbst unterschrieben. Den Lesern möchten wir mitgeben: Schaut euch die Petition am besten selbst an und entscheidet dann, ob ihr sie unterstützen möchtet oder nicht. Wir selbst findet es oftmals schade, wenn tolle Fanprojekte eingestellt werden, können aber auch Nintendo verstehen, die die Rechte an den Serien tragen und darum bemüht sind, die Kontrolle über alle Titel zu behalten und somit die Kontrolle über die gesamte Außenwirkung der Serien und Figuren. Nichtsdestotrotz geht Nintendo oftmals schon sehr hart mit solchen Fans um, besonders im Vergleich zu anderen Entwicklern und Publishern.

NINTENDO-KIND

Hallo liebes N-ZONE-Team.

Heute melde ich mich im Namen meines Sohnes Sasuke. Viele von uns sind seit langer Zeit Gamer und Videospiele begleiten uns schon über Jahre seit unserer eigenen Kindheit. Damals musste man oft von den Eltern hören: „Nun zock' doch nicht so lange! Du bekommst eckige Augen! Geh nach draußen spielen!“ Heute bin ich selbst Vater eines sechsjährigen tollen Jungen, der natürlich auch gerne zockt und Nintendo-Fan ist. Im Kindergarten musste man sich von anderen Eltern oder so manchem Erzieher blöde Sprüche anhören, wenn er mal wieder von Mario und Co. erzählte. Das würde die Kinder ja verdummen lassen und sie würden nur noch vor dem Fernseher groß werden. Dass er Regeln hat, wann er wie lange spielen darf,

Unser äußerst treuer Leser Renke Kuiper inspiriert nicht nur andere Leser zu neuen Hobbys (siehe linke Seite), sondern hat auch schon eine eigene kleine Familie. Sein Sohn ist bereits genauso in Spiele und Nintendo vernarrt wie er selbst.

Da schlägt das Herz eines jeden waschechten Nintendo-Fans höher: Ein Kinderzimmer voller Mario, Power-Sterne und weiteren Nintendo-Goodies. Wollen wir nicht alle, dass unsere (hypothetischen) Kinder auch mal so aufwachsen werden?

wurde natürlich nicht bemerkt. Oder auch, dass er lieber kreativ mit Lego baut, mit Mama und Papa malt und auch sehr gerne draußen im Schlamm spielt. Zum Glück haben wir auch viel positives Feedback bekommen und nun nachdem er eingeschult wurde, erhielt er sogar vielfaches Lob von seinen Lehrern. Warum wurde er gelobt? Er ist doch der Sohn einer Zockerfamilie? Er ist sehr fleißig in der Schule und hat viel Lust zu lernen. Zu uns sagte er auch mal: „Ich möchte ganz schnell lesen lernen, damit ich bei *Zelda* die Texte verstehe!“ Also kann es ja doch nicht so schlimm sein. Schade, dass viele das „Spielerkind“ in die typische Schublade stecken. Wie bei allem gilt doch: Die Dosis macht das Gift. Anbei habe ich ein paar Fotos seines Zimmers geschickt. Man sieht deutlich, dass er schon großer *Mario*- und *Zelda*-Fan ist und eines Tages möchte er auch unsere *Zelda*-Sammlung weiterführen. Was sagt ihr beziehungsweise eure Leser zu diesem Thema? Liebe Grüße von

Renke mit Steffi & Sasuke Kuiper

N-ZONE: Hi Renke! Wir sind da komplett bei dir: Die Vorurteile gegenüber Videospielern sollten heutzutage eigentlich längst der Vergangenheit angehören. Man kann trotz großer Videospielleidenschaft gut in der Schule oder Uni sein, fleißig und erfolgreich im Job, ein intaktes Sozialleben pflegen und viel an der frischen Luft unterwegs sein. Das ist nämlich kein Widerspruch. Selbst die Politik erkennt ja Spiele mittlerweile als Kulturgut an. Solche Vorurteile, von wem auch immer, sind also wirklich altbacken und rückwärtsgewandt. Da muss man als Spieler wohl einfach drüberstehen. Wie seht ihr das denn, liebe Leser? Schreibt uns gerne etwas zu diesem Thema!

Diese hübsche Zeichnung stammt von unserem Leser Stefan Lustig, dessen größtes Idol Link aus *The Legend of Zelda* ist. Hier seht ihr den juvenilen *Zelda*-Helden sichtlich erschöpft nach einem langen und fordernden Kampfgeschehen.

NINTENDO-FAMILY

Liebe N-ZONE-Familie,
nun habe ich gerade meine neue N-ZONE fertig gelesen. By the way, mich würde wirklich mal interessieren, wo die Leser das Heft hauptsächlich lesen … ich geb’s zu: Früher saß ich mit dem Game Boy, dann mit dem DS, dann mit dem Smartphone/Tablet auf dem Klo. :-) Aber auch fast schon immer mit der N-ZONE und der PC Games. Gerade habe ich mir gedacht, wie unterhaltsam und informativ ihr eigentlich über so viele Jahre geblieben seid.

Auch der ein oder andere Leserbrief von mir wurde schon veröffentlicht, dann gibt’s immer mal wieder geniale Bilder von Cosplayerin Kim, von Zeichnerin Edelgard und vielen mehr. Nintendo-Family eben. Nach wie vor unterscheidet euch das am meisten von anderen Magazinen. Und natürlich die grundoptimistische Stimmung hier. Zu SNES-Zeiten war es „leicht“, Nintendo-Fan zu sein. Doch speziell zu Wii- und Wii-U-Zeiten hat man ein paar mehr Eier gebraucht, um zu Nintendo zu stehen. :-P Ich hoffe, die Switch zeigt auch XBOX-lern und Playstation-Fans, dass Nintendo kein Kinderkram ist.

Ich liebe meinen DS und 3DS… zig geniale Rollenspiele, der erste *GTA*-Mobilableger und so weiter. Nur auf Wii U und Wii konnte ich meine Kumpels nicht zum Staunen bringen. Wohl aber – zur echten Freude

– erstaunlich viele „Hardcore-Gamer“, die dadurch Titel wie *Dead Space*, *Uncharted* und so weiter vergaßen und sich über *Smash Bros.* und *Mario Kart* freuten. :-) Ich bin mittlerweile in der glücklichen Lage, mit meinem Einkommen sowohl iPad, DS, Wii U, Switch, Xbox One, PC und so weiter parallel erwerben zu können, nur finde ich wegen der vielen Arbeit quasi keine Zeit mehr, auf all den Geräten auch zu zocken. Doch hoffe ich, in Zukunft einfach nur noch EINE Maschine, nämlich die Switch, anwerfen zu müssen, um den Großteil der aktuellen Spiele zocken zu können. Außerdem möchte ich noch anmerken, dass ich großer Fan von Bens Rubrik „My two coins“ bin! Bleibt stabil! Euer Leser,

Daniel

N-ZONE: Lieber Daniel: Wir haben deinen Brief (ja, auf echtem Papier) mit großer Freude gelesen, denn von deinen netten und lobenden Worten wurde uns ganz warm ums Herz. Vielen Dank dafür! :-) Einige hier in der Redaktion hoffen auch, dass es in Zukunft nur noch die Switch braucht, um alle Arten von Games spielen zu können. Das erleichtert so einiges und der mobile Faktor ist einfach super praktisch, keine Frage. Ob es so weit kommt? Neben den Nintendo-Titeln, die ja sowieso auf der Switch laufen, lassen uns kommende Veröffentlichungen wie beispielsweise *Wolfenstein 2*, das auch für die Switch kommt, durchaus träumen. Wir werden sehen, ob dieser Traum wahr wird.

SPLATOON FÜR 3DS?

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage: Nachdem *Splatoon 2* für die Switch erschienen ist, könnte *Splatoon* nun doch auch für den 3DS erscheinen, oder? In den nächsten Jahren könnte es vielleicht passieren? Nintendo sollte eine Umsetzung für *Splatoon*-Fans realisieren, die keine Switch haben. Könntet ihr das bitte an Nintendo weiterleiten? Danke! Euer N-ZONE-Leser,

Joqkin

N-ZONE: Hi Joqkin und vielen Dank für deinen Brief (der uns ebenfalls auf echtem Papier erreicht hat). Obwohl viele Fans sich sicher dasselbe wünschen wie du, müssen wir dir leider dennoch mitteilen: Das wird höchstwahrscheinlich niemals passieren. *Splatoon* funktioniert nur auf einem größeren Bildschirm und mit ordentlich Rechenpower, beides kann der mittlerweile doch etwas in die Jahre gekommene 3DS leider nicht wirklich bieten – selbst in seiner „New“-Variante. Wenn du *Splatoon* spielen willst, wirst du also um eine Switch nicht herumkommen, insofern du keine Wii U hast. Aber es ist ja bald auch schon Weihnachten. :-)

Mit Hilfe der 3DS-Software *Colors! 3D* hat Sascha Kroll diese tolle Zeichnung angefertigt, die eine seiner liebsten Szenen aus der Videospielgeschichte zeigt: Das Aufeinandertreffen von Link und Ganondorf in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Wer sagt, dass man als Nintendo-Fan unbedingt ein Mensch sein muss? Häschen Neve beweist, dass auch Nagetiere ganz *Mario*-verrückt sind. Danke Franziska!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SWITCH: DIE ERSTE BILANZ

Die Switch scheint Nintendo aus der Wii-U-Misere zu führen. Ein guter Grund, einmal über die letzten sieben Monate mit der neuen Konsole und ihre vor uns liegende Zukunft zu reden.

JOHANNES: Nun, Vik, während ich diese Zeilen schreibe, liegt der Release der Switch exakt sieben Monate und einen Tag hinter uns. Höchste Zeit also, die vergangene Zeit einmal Revue passieren zu lassen und darüber zu reden, was seitdem so passiert ist! Anfang März hatte die Switch ja quasi nur einen triftigen Kaufgrund und der war *Zelda: Breath of the Wild*. Mittlerweile sieht das etwas anders aus. Es gibt *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2*, *ARMS*, *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, *Pokémon Tekken DX*, (bald) *Super Mario Odyssey* und jede Menge tolle kleine und Indie-Titel. Wie findest du die Auswahl bis jetzt? Der Start des vollen Online-Services, der dann auch kostenpflichtig sein wird, wurde auf nächstes Jahr verschoben. Vorkosten durften wir bisher vor allem mit der Online-App sowie *Splatoon 2*. Was sagst du dazu?

VIK: Ich bin bisher sehr beeindruckt davon, was Nintendo Spiele-technisch für die Switch auf die Beine gestellt hat. Quasi jeden Monat erschien ein großer, wichtiger Titel und garniert wurde das mit zahlreichen, oftmals echt feinen Indie-Spielen. Aber nicht nur die Menge stimmt, auch die Qualität ist verdammt überzeugend. Inklusive der Tests in dieser Ausgabe haben es bereits satte sechs Titel auf eine Wertung von 90 oder höher geschafft. Das ist nach nur sieben Monaten – und vor allem ohne das erste Weihnachtsgeschäft überhaupt erlebt zu haben – richtig, richtig stark! Wenn ich das etwa mit meiner PS4 vergleiche, die ich damals ebenfalls direkt zum Launch gekauft habe, dann habe ich im selben Zeitraum eindeutig wesentlich mehr an meiner Switch gespielt. Bei der PS4 gingen mir damals doch recht fix die interessanten Spiele aus. Und in den kommenden Monaten bis Ende des Jahres geht es munter so weiter mit *Super Mario Odyssey, Skyrim, Xenoblade Chronicles 2* und all den anderen angekündigten Titeln! Abseits der Spiele sieht die Sache allerdings ganz anders aus. Wie du schon sagst, warten wir immer noch auf den Start des Online-Services und der besagte Vorgeschmack war bisher reichlich enttäuschend. Auch von der Virtual Console sieht und hört man nach wie vor keinen Mucks von Nintendo. Außerdem vermisse ich noch so einige System-Features. Wieso kann ich meinen Freunden keine Nachrichten schicken, um mich zu Mehrspieler-Partien zu verabreden oder über unsere Erlebnisse in den Games zu quatschen? Wo bleibt ein Trophäen-System? Zumal Nintendo mit dem My-Nintendo-Programm und den dazugehörigen Münzen bereits ein gutes Gerüst für sowas hat. Da ist noch viel Luft nach oben!

JOHANNES: Das sehe ich ähnlich, Spiele-technisch geht da schon einiges, abgesehen davon gibt es aber aktuell noch offene Baustellen. Man denke nur an die – wie du schon erwähnst – sehr enttäuschende bisherige Erfahrung mit der Online-App. Ob Nintendo noch jemals ein spielübergreifendes Trophäen-System implementieren wird? Fraglich. Aber auch über die Punkte hinaus, die du erwähnst: Da fehlen ebenso eine längst überfällige Erweiterung des eShops und Apps für Youtube, Netflix und Konsorten. Doch trotz alledem: Die Switch scheint bisher deutlich erfolgreicher zu sein als die vermasselte Wii U und Nintendo wieder salonfähig zu machen. Meinst du, das geht so weiter? Wird die Switch langfristig ein Top-Seller?

VIK: Dass die Switch die Wii U deutlich überflügeln wird, daran zweifelt inzwischen sicher absolut niemand mehr. Ob sie ein ähnlicher Mega-Erfolg wie die Wii wird, muss sich aber noch zeigen. Sofern Nintendo weiterhin so fleißig tolle Spiele liefert, die Dritthersteller die Konsole zunehmend unterstützen (*Doom, Wolfenstein 2* und *L.A. Noire* sind bereits gute Vorzeichen) und die nächste Konsolengeneration der Konkurrenz noch ein paar Jahre auf sich warten lässt, halte ich es aber für absolut machbar. Immerhin wird immer noch der Großteil der frisch produzierten Switch-Konsolen direkt von hungrigen Käufern weggeschnappt, kaum dass sie im Handel landen. Im Moment sieht es also gut aus.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

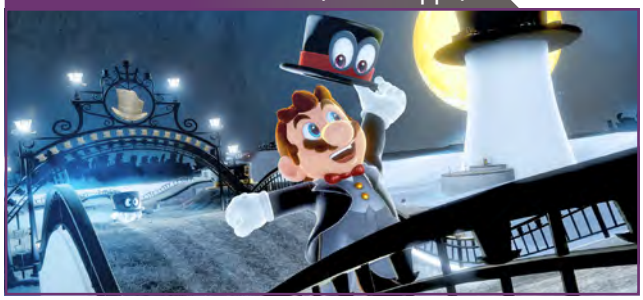
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2017
ab 15.11.17 am Kiosk

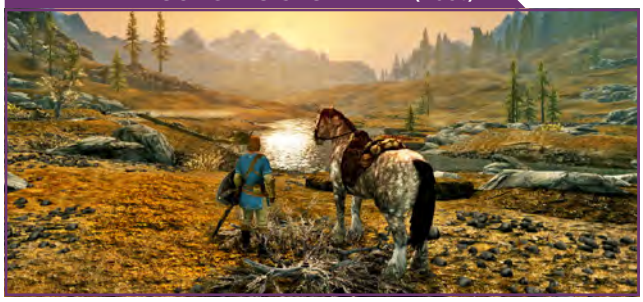
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO ODYSSEY (Test + Tipps)



Endlich erscheint mit *Super Mario Odyssey* wieder ein riesiges 3D-Sandbox-*Mario*. Wir machen den Test und helfen euch die begehrten Monde zu finden.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM (Test)



***Skyrim* gilt bis heute als eines der riesigsten und besten Rollenspiele aller Zeiten. Wir prüfen im Test, ob sich der Ausflug in die Fantasy-Welt auf der Switch lohnt.**

POKÉMON US & UM (Test)

Im nächsten Heft wissen wir wahrscheinlich schon, was die neuen *Pokémon*-Spiele taugen. Und ihr dann auch!

SPIELE-FLUT, DIE ZWEITE (Test)

Außerdem im Test: *Stardew Valley, Kirby Battle Royale, Golf Story, Sonic Forces, Snipperclips Plus* u. v. m.

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Philipp Bader, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Wolfgang Fischer, Benjamin Kegel, Christoph Kraus, Jan Lemberger, Marc Mirowsky Katharina Reuß, Felix Schütz,
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

Landwirtschafts-Simulator

NINTENDO SWITCH EDITION

- Landwirtschafts-Simulator erstmalig auf Nintendo® SWITCH
- 250 unterschiedliche, original lizenzierte Maschinen und Gerätschaften
- Lizenzpartner wie Challenger, Fendt, Massey Ferguson und Valtra
- Spielen Sie unterwegs oder zu Hause

AB 07.11.2017 ERHÄLTLICH!

GIANTS SOFTWARE · astragon ENTERTAINMENT · FOCUS HOME INTERACTIVE

NINTENDO SWITCH

www.landwirtschafts-simulator.de

/GIANTSSOFTWARE · /FARMINGSIM · /GIANTS.FARMING.SIMULATOR

Landwirtschafts-Simulator - Nintendo Switch Edition © 2017 GIANTS Software GmbH. Publishing und Vertrieb in Deutschland, Österreich und Schweiz durch die astragon Entertainment GmbH unter Lizenz von Giants Software. Landwirtschafts-Simulator, Giants Software und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen der Giants Software GmbH. Focus, Focus Home Interactive und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Challenger® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Caterpillar Inc. und wird unter Lizenz verwendet von AGCO. Challenger®, Fendt®, Massey Ferguson® und Valtra® sind weltweit eingetragene Markenzeichen von AGCO. Alle Hersteller, Landmaschinen, Gerätschaften, Namen, Marken und in diesem Zusammenhang in diesem Spiel enthaltenen Darstellungen beinhalten teilweise eingetragene Marken und/oder urheberrechtlich geschützte Materialien und stehen dem Inhaber zu. Die Landmaschinen und Gerätschaften können sich von den realen Maschinen in Form, Farbe und Leistung unterscheiden. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen hier genannten Produkte oder Unternehmen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.